

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO

CARRERA: COMUNICACIÓN SOCIAL

**Tesis previa a la obtención del título de: LICENCIADO EN
COMUNICACIÓN SOCIAL**

TEMA:

**PRODUCTO SOBRE EL CÓMIC LA GUERRA DEL AGUA, ENFOCADO A
NIÑOS DE 7 Y 8 AÑOS DEL TERCERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA JOSÉ ORTEGA Y GASSET DEL SECTOR NORTE DE
QUITO EN EL PERÍODO OCTUBRE – DICIEMBRE 2011**

AUTOR:

DAVID FERNANDO AGUILAR POVEDA

DIRECTOR:

MIGUEL ÁNGEL SOTO

Quito, mayo del 2013

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIZACIÓN DE USO DEL TRABAJO DE GRADO

Yo, David Fernando Aguilar Poveda autorizo a la Universidad Politécnica Salesiana, la publicación total o parcial de este trabajo de grado y su reproducción sin fines de lucro.

Además declaro que los conceptos y análisis desarrollados y las conclusiones del presente trabajo son de exclusiva responsabilidad del autor.

.....

David Fernando Aguilar Poveda

CC:171983237-8

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mis padres Aníbal Aguilar y Amada Poveda por su apoyo incondicional. Además a todas las personas que estuvieron durante el proceso en especial a Marlon Peñafiel, Santiago Andrade, Josué Aguilar, Roberto Saravia y Ximena Viteri.

Este trabajo es solamente un pequeño descanso, del ascenso por una montaña que aún está por ser coronada y quien siempre inspirará cada uno de mis pasos será mi hijo Tomás Patricio Aguilar Ponce, así que dedicado especialmente para él. Que la lectura a través de los cómics sea motivo de aprendizaje y que siempre sea capaz de alimentarse de aquello que lo forme como una persona integral: humana y sobre todo respetuosa con las diferencias.

AGRADECIMIENTO:

Agradezco especialmente a mi Tutor, el Docente Miguel Ángel Soto, quien gracias al apoyo y los buenos consejos me entregó las herramientas necesarias para culminar este trabajo.

A todas y todos mis maestros/as, que han sido y seguirán siendo una guía en mi continua búsqueda por la libertad, el respeto y todo lo que comprende la alteridad.

En general a la Carrera de Comunicación Social por ser ahora, la catapulta hacia el éxito profesional y personal.

Reconozco que más que profesores, fueron guías que fortalecieron mi ánimo más humano y eso los hace diferentes y muy importantes para mi futuro. Gracias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
 CAPÍTULO 1	
EL CÓMIC LA GUERRA DEL AGUA Y SU FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	6
 1.2.- Sobre la transformación simbólica.....	8
 1.3.- En este sentido el porqué de las comunicaciones y de los medios de comunicación.....	13
 1.4.- Educación humanista.....	23
 1.5.- Pedagogía del oprimido.....	26
 1.6.- El método de alfabetización.....	27
 CAPÍTULO 2	
2.1.- ORIGEN DEL CÓMIC EN LA INDUSTRIA CULTURAL Y EN LA EXPRESIÓN CULTURAL ARTÍSTICA DE VANGUARDIA.....	30
 2.2.- La novela gráfica un nombre viejo para un arte nuevo.....	35

2.3.- Un nuevo concepto un nuevo término.....	38
--	-----------

2.4.- En defensa de la lectura.....	41
--	-----------

2.5.- Un medio de masas.....	47
-------------------------------------	-----------

2.6.- Un mal nombre.....	50
---------------------------------	-----------

2.7.- Pero ¿qué es el cómic?.....	53
--	-----------

CAPÍTULO 3

3.1.- MOMENTO DE INTEGRAR EDUCACIÓN ALTERNATIVA EN LAS AULAS DE CLASE.....	56
---	-----------

3.2.- Ideas generales educación alternativa.....	57
---	-----------

3.3.- Educar para.....	58
-------------------------------	-----------

3.4.- Prácticas alternativas.....	60
--	-----------

3.5.- El cómic en el ecuador.....	62
--	-----------

3.6.- Sugerencia de actividades.....	65
---	-----------

3.6.1.- Previas.....	65
-----------------------------	-----------

3.6.2 Actividades.....	66
-------------------------------	-----------

3.7.- Selección viñetas	67
-------------------------------	----

3.8.- Cómics en clases.....	68
-----------------------------	----

CAPÍTULO 4

4.1 PROSÉMICA, KINÉSICA Y PARALINGÜÍSTICA EN LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES.....	71
--	----

4.2.- pero ¿qué son los arquetipos?.....	73
--	----

4.3.- Arquetipos.....	74
-----------------------	----

4.4.- La persona.....	75
-----------------------	----

4.5.- El ánima y el animus.....	76
---------------------------------	----

4.6.- La sombra.....	77
----------------------	----

4.7.- El self.....	78
--------------------	----

4.8.- Fisonomía del personaje típico.....	79
---	----

4.9.- El uso científico de la tipicidad.....	80
--	----

4.10.- Historias para humanos. diseño del personaje consensado expresiones faciales y lenguaje corporal.....	81
---	----

4.11.- Expresiones faciales.....	89
----------------------------------	----

CAPÍTULO 5

5.1 ANÁLISIS DEL LUGAR –SITUACIONAL.....	91
---	-----------

5.1.- Contexto situacional.....	93
--	-----------

5.3.- Un personaje consensado donde fuimos protagonistas.....	95
--	-----------

5.4.- Fuentes de inspiración.....	96
--	-----------

5.5.- Inspiración del pasado.....	97
--	-----------

5.6.- Algo más que ficción.....	97
--	-----------

CONCLUSIONES.....	98
--------------------------	-----------

RECOMENDACIONES.....	99
-----------------------------	-----------

LISTA DE REFERENCIAS.....	100
----------------------------------	------------

ANEXOS.....	102
--------------------	------------

ABSTRACT

This work pretend to explain the comic history and the comic evolution beside the new age and the new education theories.

Also the importance of the lecture for the education and the importance for the children have to learn across new reading tools.

This work is the conjunction about the children's imagination and the practice or the technique because they were the inventors of some characters and of the history. This rason is very important because to born with they and finished with they, also

The comic theory is a narration about the ideas of the communications studies and the practice. The rason is because in the world there aren't comic's studies. There are comics and there are theory but not the two things. In this work mixed the practice and the theory in all the process. I could to talk about communication process in all the work.

The creating characters is a big topic because when we want to talk about characters we have to look all the archetypes of the people, of the mind across the humanity ages.

Finally this work is a proposal for contribute the practice of the read in the children. The read to help the investigate and this to help the knowledge.

If I could to explain this work I would to tell that is very important for the childrens because this work is integral and can to help in the read, the investigation and to care the water in our houses and in the rest of the world.

RESUMEN

Este trabajo que se ha realizado en conjunto con los niños, es en sí el resultado de un proceso comunicativo en el cual fuimos hilando las ideas para contribuir con una propuesta que genere conocimiento y creatividad.

Este trabajo pretende explicar la historia del cómic y su evolución en la nueva era y en las nuevas teorías de la educación.

También pretende comprender la importancia de la lectura en la educación y la importancia para los niños. Quienes tienen que aprender a través de nuevas herramientas de lectura.

Esta obra es la conjunción de la imaginación de los niños y la práctica o la técnica, ya que fueron ellos los inventores de algunos personajes y de la historia, como tal. Esto es muy importante, ya que nació con ellos y terminó con ellos, también.

El apartado sobre la Teoría del Cómic es un cuento sobre las ideas de los estudiosos de la comunicación y la práctica. La razón es porque en el mundo no hay estudios sobre historietas. Existen cómics y existe teoría, pero no las dos cosas juntas. En este trabajo se mezcla la práctica y la teoría en todo el proceso. Se podría hablar, incluso; sobre un proceso comunicativo en todo el trabajo.

La creación de personajes es un gran tema, porque cuando queremos hablar de personajes debemos mirar todos los arquetipos de la gente y de la mente a través de los siglos la humanidad.

Finalmente, este trabajo es una propuesta para contribuir a la práctica de la lectura en los niños. La lectura para ayudar a la investigación y esto para ayudar a la creación de conocimiento.

Este trabajo es integral y pus colabora con la lectura, la investigación y finalmente para cuidar el agua en nuestras casas y en el mundo entero.

INTRODUCCIÓN

...el espacio es para los cómics
lo que el tiempo para las películas.

Scott Mc Cloud

La expresión más detallada de un proceso que pretende hacerse evolutivo

El cómic “La guerra del agua” nace como una expresión artística que pretende encajar, como una metodología que incentive a los niños/as por el gusto hacia la lectura. Además de promover una cultura de libre ser, libre pensar y libre actuar. Axiomas muy importantes en estos tiempos; donde la educación ha sido un factor de dominación mental, espiritual y social.

Un factor que impulsa el nacimiento de este cómic es la nostalgia de recordar cómo los libros de texto que leíamos, fueron escasos manuales sin sentido (al menos la historia) o quizá con sentido, pero que muchas veces no representaba lo que como niños queríamos ver, sentir y que muchas veces terminábamos por desechar.

Considerando la temática de Sartori, sobre la importancia que tiene la imagen en la sociedad, queremos afianzar el modelo y sacarlo del mundo platónico local y hacerlo práctico y global.

El cómic como tal se remonta a largos años de historia, en los que ha pertenecido a una serie de procesos culturales y cambios sociales. Por tal motivo se merecía un lugar de análisis. Siendo desde allí también donde surge la idea de trabajar este producto, con un tema de importancia GENERACIONAL como el cuidado del agua. Por lo eficaz de su capacidad para filtrarse entre los niños.

Y para que no se quede en vana retórica, sino que con la fuerza que este medio merece. Permita crear conciencia en los niños. Lo que NO fue motivo de realizar un típico

mensaje trillado que desmitifica educativo, e incluso olvidado por las personas dentro del anacronismo conceptual que puede filtrarse.

Por lo tanto esta metodología de lectura, este arte visual, este panfleto hacia la conciencia, quiere ubicarse a sí mismo, en las mentes de los más pequeños. Para así validar lo que ellos ya conocen y así revitalizarlo. Además de permitirles ver de cerca, modelos que permitan crear realidades: más horizontales, más libres y sin embargo muy transversales en su contexto situacional, dentro de su locus de enunciación.

Finalmente, éste trabajo, que no finaliza aquí. Pues independiente de la labor académica, tiene como objetivo renovarse en base a otros productos comunicativos de diferente estilo: técnico, artístico y lo más importante educativo que es lo que nos concierne.

Sobre los personajes (niños) creados, caracterizados y escogidos de manera participativa y consensual desde y hacia niños. Son el producto de la fuerza de los nuevos años, de la conciencia de miles y millones de siglos de existencia terrenal renovada y en los que ahora ponemos toda la fe de este presente, para que nos guíen por los caminos más “ingenuos” pero a la vez más verdaderos hacia un mejor futuro.

El cómic “LA GUERRA DEL AGUA”, enfocado a niños de 7 y 8 años del tercero de básica de la Unidad Educativa José Ortega y Gasset del sector norte de Quito, a través de la importancia que actualmente tienen las teorías del aprendizaje. Incorporó modelos pedagógicos alternativos.

Más adelante –en los siguientes capítulos–, el lector verá cómo el modelo pedagógico-educativo que Paulo Freire planteó fue importante tanto como modelo y sirvió también, para la realización el producto final.

En este espacio tan sensible para la formación los seres humanos es donde el cómic demostró que como medio de enseñanza alternativa pudo crear nuevos imaginarios, así como fortaleció otros. A través de su narrativa permitió que los estudiantes generaran un

criterio más amplio sobre los temas sociales abarcando los distintos campos de la ciencia y también del arte. Entre ellos principalmente la literatura. O como en este caso: el tratamiento y temporalmente buen uso del agua (tema éste: Positivista, dialéctico y empírista).

Desde allí se planteó la investigación. Pensando en la incidencia que este producto educativo-comunicativo brindaría, entre los niños; revitalizando el paradigma educativo tradicional a través de la narrativa y, también los niveles de aprendizaje para niños con nuevas ideas sobre el mundo, la vida y sobre todo la educación.

La primera parte del trabajo pretendió que los alumnos pensarán en productos elaborados con estéticas locales activas y sustentables, sin perder la cuestión educativa que es esencialmente el fin último del mismo. Considero como a priori la acogida pues primero fortalecieron los campos representativos, es decir el enfoque que el público (los niños) busca en un producto de este tipo.

De esto dependió el resultado que la investigación nos brindó, pues el programa de estudios creyó siempre, que la propuesta académica tenía como fin, se reconocieran este tipo de productos afuera del campo del entretenimiento logrando incorporarlo, como una herramienta educativa –y sobre todo como una metodología- de estudio alternativo. Siendo este además, un objetivo propuesto desde dentro de todo el trabajo.

Debido a la problemática mundial que aqueja al tema del agua, más importante fue concienciar a los niños en el cuidado de este elemento así como a entenderlo como fuente primaria de vida y sobre todo en el campo catastrófico, de lo que ocurriría -en el caso de desperdiciarla- a las futuras generaciones.

Considerábamos que, prácticamente todos los medios de comunicación han sido objeto de un concienzudo examen crítico, mientras que los cómics; al menos en América Latina y puntualmente en el Ecuador, la cultura los había observado, como intentos expansionistas y no como lo anotaremos en un capítulo posterior: como parte de ella,

pues se alimenta y se alienta en ella y, que grandes cómics han sido por demás, una crítica a modelos autoritarios; como en el caso de Maus. Este trabajo ubicaría al cómic, dentro de los medios de comunicación y a su vez le brindaría un valor educativo: visual-local, secuencial-temporal, alternativo y además entretenido y dinámico.

Consideramos que conceptualmente la forma artística –EL MEDIO- conocido como cómics, es un recipiente que puede contener cualquier clase de IDEAS E IMÁGENES (guionistas, dibujantes, tendencias, géneros, estilos, materias, temáticas).

Finalmente lo definimos como un ARTE VISUAL- SECUENCIAL, que ha diferencia de las ANIMACIONES era secuencial en el tiempo, pero no YUXTAPUESTO en el espacio. Cada cuadro consecutivo de una película se proyecta en el mismo sitio exactamente: LA PANTALLA, las viñetas de los cómics, sin embargo, ocupan cada una de ellas UN ESPACIO DIFERENTE. Considerando finalmente que el espacio es para los cómics lo que el tiempo es para las películas.

Un concepto que se acercó al nuestro ha sido el propuesto por Scott McCloud quien dice sobre el cómic que son ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector. En la mayoría de los casos nos ha de bastar con esta definición, sin embargo; con la definición específica a mano logramos echar una nueva luz sobre la historia de los cómics.

Respetamos la idea de lo que ahora concebimos como cómics conociendo que éstos aparecieron a finales de siglo e incluso más allá. Se puede considerar que la era Precolombina empezó a realizar sus primeras obras, en algunas artes descubiertas por Cortés en 1519. Estos MANUSCRITOS ILUSTRADOS tratan de documentos plegables de unos diez metros de longitud con ilustraciones llenas de colorido que nos cuenta las hazañas de un gran militar y héroe político llamado GARRA DE TIGRE. Cientos de años antes de que Cortés empezara a coleccionar Cómics, Francia produjo un trabajo sorprendentemente parecido que conocemos como TAPIZ DE BAYEUX, este tapiz de

más de setenta metros de longitud nos cuenta la Conquista de Inglaterra por los Normandos que empezó en 1066.

A primera vista los jeroglíficos Egipcios parecen encajar perfectamente en nuestra definición de cómics, pero todo depende de lo que entendamos por la palabra ILUSTRACIONES.

La importancia básica es que este trabajo, es la expresión de un grupo humano aspirando a desenvolverse en un mundo lleno de nuevas formas y que sin duda son el producto de años de continuo trabajo de educadores, artistas, siendo este un aporte más para flexibilizar el campo educativo.

Consideramos lo importante de fortalecer esos elementos de la sociedad, pero creemos también en lo importante de sensibilizarnos ante los desahucios de la misma, responsabilizándonos sobre las acciones que cada uno y una de nosotros/as realizamos tanto a nivel humano personal como en el campo de la educación.

Observamos la importancia de incorporar un producto comunicativo, que cubra los objetivos planteados y al pensar en éste micromedio, la facilidad para entender: metalenguajes y apropiarse de la vasta carga simbólica que un cómic utiliza, es vital tener como base el saber que tanto las ilustraciones y el texto vayan a provocar en los niños, además de reconocer que quienes juzgan a los medios visuales, deben adquirir un previo conocimiento antes de realizarlo, pues muchas veces se ha intentado minimizar la importancia de no solo este medio, sino en general, deduciendo el infantilismo y la ingenuidad que conlleva tratarlos, pero lo más importante es reconocer la importancia que tienen en la actualidad, al ser formadores de imaginarios sociales como cualquier otro medio de comunicación convencional.

De tal manera, pensamos que un cómic, puesto al servicio de la sociedad en especial de la sociedad infantil, delimita épocas y sobre todo demuestra su valor y efectividad, cuando se lo enmarca al servicio de las personas.

CAPÍTULO 1

EL CÓMIC LA GUERRA DEL AGUA Y SU FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

“No existe verdad que descubra algo,
solo la necesidad de ver al otro
para entender que no seguimos
soñando en nosotros mismos”.

1.1 .- Medios educomunicativos para una resignificación simbólica

Los procesos educomunicativos, están atravesando por una época de transición, debido a la gran cantidad de medios y de comunicaciones. En lo que a la educación concierne, no se ajusta – al parecer nosotros somos su producto- a las demandas de un nuevo orden social.

La importancia de crear un producto educomunicativo como el cómic y ajustarlo a una materia tradicional, aparte de trabajar en el desenvolvimiento del tema –en este caso el tema del agua- beneficia además de facilitar la comprensión de los medios visuales, en cualquiera de sus facetas; y también en uno de los factores, a mi parecer más importantes, como la formación intelectual de un ser humano en algo tan básico como la creatividad y por su puesto el aporte crítico que eso conlleva.

Cada uno de éstos factores, deseo explicarlos a través de un desglose conceptual y, también; encajarlo dentro de una teoría que permita sustentar o validar el argumento, anteriormente expuesto –sobre la transición- teniendo en cuenta en primera instancia, que los cómics son parte de la industria cultural y que responden a un grupo delimitado - en este caso niños como grupo objetivo-.

Dentro de factores como la cultura y la sociedad y dentro de ello: la calidad, los estilos y demás factores como la marca a la que representan y pertenecen. El cómic permite trazar un camino de aprendizaje integral para algunas materias. En nuestro caso la de Ciencias Sociales, ahora conocidas como Entorno.

Sin embargo autores como “Eco intentaron sistematizar y analizar estos fenómenos de masa como si fueran parte de la cultura sin distinguos, descubriendo los valores que aportaban y remarcando que eran un instrumento de reflexión tan válido como la novelística "seria", la música "cult", el cine "de autor", y las artes plásticas "clásicas". Así pues, reivindicaba el papel cultural de medios como las tiras cómicas (siempre, siempre, recuérdelo, cuando fueran de calidad significativa en cuanto a mensaje o a lenguaje), la canción popular, la televisión, etc.”

Los cómics han sido parte de procesos críticos –incluso en la actualidad- por su carga creativa y de fácil entendimiento. Sino, recordemos al Maus de Spielberg. Ésta tira cómica que hablaba sobre los albores de un era crucial, de la desbocada humanidad, donde fuerzas monstruosas se despertaron con el afán de saciarse de poder.

Recordemos como allí la educación jugó un papel importante pues a través de esta se sometió y abusó, de la humanidad. Recordándonos que la comunicación y la educación puesta al servicio del poder pueden llegar a ser un factor clave para confundir, sobre todo si como más adelante señalaremos hablamos de educar para la libertad.

Si pensamos que a través del conocimiento se fortalece la tecnología y éste conocimiento al pretender la homogenización social, puede servir para cohesionar a la gente en su formación y visión cultural. Lo que Marx desde un punto de vista socio - económico consideró una falsa conciencia.

Otros cómics como el mundo de Mafalda, los clásicos de superhéroes y más, son el resultado de, sino; un total alejamiento de su valor de uso, o comercial; sí en cuanto a la

formación de axiomas humanos muy importantes como la fantasía y el arte e incluso el fortalecimiento del discurso ideológico y cultural.

De allí proviene la profundidad de este trabajo, al cual lo someteremos al discurso crítico, sin perder el hilo conductor, que una coyuntura social demanda y una educación más incluyente y diversa también requiere.

Una historia interesante, con un discurso educativo, puede motivar la investigación y por ende la lectura, y he aquí el valor que éste atrayente micro medio puede lograr.

Además de incentivar la lectura simbólica, motiva la lectura y la investigación tradicionales, debido a que los temas siempre están sujetos al análisis. Siempre habrán cabos sueltos que los estudiantes deberán investigar para sacar una conclusión auténtica. Hacia allá está dirigido el proceso de educar para la libertad.

1.2.- Sobre la transformación simbólica

El hecho que una comunicación logre alcanzar una función simbólica, no depende sólo del desciframiento de su sentido, sino de su capacidad de transformar la experiencia en una cadena de significaciones que integren niveles de sentido disperso.

La comunicación, no es un proceso que nace de la nada, sino de un constante lenguaje con el que “tanto la relación dinámica y funcional se dan entre la experiencia inmediata y la coordinación de acciones consensuales con los otros. Aclarando que este lenguaje está constituido por la relación entre las emociones y el lenguaje”. Así es como en primer lugar nació la idea y como más adelante a través del método IAP de (Investigación - Acción y Participación) trabajamos en conjunto para dibujar la historia y ha un personaje en específico. El caso de Xocó.

A partir de ese concepto, también podemos hablar de cultura, educación y educación en política y con todo esto fortalecer la identidad y con ello otros valores y, muy importante; el sentido sobre el constante devenir humano.

El ser denominados tercer mundistas, ha creado la competencia necesaria, para enfrentarnos con los demás y no solamente en beneficio de la profesionalización de las personas, sino en los constantes cambios sociales, a los que como seres humanos estamos expuestos.

Por tal razón y centrados bajo el concepto de aprehender para un mundo nuevo, lleno de cambios y en el que el conocimiento y creatividad, puede lograr personas más críticas y con enorme calidad humana y sobre todo liberada, con conciencia y con causas bien definidas. Que desde nuestra perspectiva debería ser el principio y fin de la educación.

Este producto es la suma de un esfuerzo académico y a su vez global, con esto me refiero a un proceso autodidáctico que guarda entre sus líneas, un atractivo valor, hacia el respeto y la comprensión de otras culturas.

Pensamos que si de alguna forma, el cómic ha sido muy atractivo, los personajes de éste producto pueden –de manera muy oportuna - provocar el mismo fin en su función educativa.

Aquí la globalización a nivel comunicativo, con un tinte latinoamericano que nos evoca Rosa María Alfaro en su Comunicación para Otro Desarrollo y también como no a Paulo Freire, pero también y con mucha vehemencia al sociólogo Mc Luhan y al dibujante Mc Cloud, entre otros.

Lo importante, es que a través de este proceso de resignificación simbólica el estudiante se vaya observando a sí mismo, dentro de un mundo incluyente y que evoque una competencia más justa a nivel, político, educativo, social y cultural. Esta es la

motivación para grandes y pequeños y es la fuerza y enfoque de éste trabajo. Vernos globales con las mismas igualdades y competencias.

Una comunicación que se desarrolle con equidad, destinada a las competencias que una era globalizada exige a través de mecanismos alternativos, como decíamos; es la aspiración de éste trabajo. A nivel cultural no mantenemos una identidad que nos permita comprendernos, más allá de la comida y el fútbol –parece que solo allí hablamos el mismo lenguaje y brillamos juntos- debemos empezar a trabajar para abarcar símbolos universales, que no solamente nos desenvuelva en terrenos locales, sino en todo los territorios.

Esa es la importancia de una educación en medios, desarrollarnos –sin perder nuestros valores- dentro de una comunicación concreta y global creando identidad, a partir de nuestros modos de vida y del entorno. Cargado de importantes valores simbólicos, sin mitificar lo que traemos desde afuera o al hacerlo, hacerlo con un previo conocimiento.

Además, ésta es la oportunidad para que una educación alternativa, nos permita mirar con ópticas diversas la manera de comprender la coyuntura mundial y nuestro rol – bastante adverso- pero lleno de potencial cultural, artístico, intelectual y sobre todo humano con grandes valores para enfrentarnos al mundo.

Es verdad que tenemos un grupo humano muy diverso y actualmente aún más con el apareamiento de otras expresiones que se desarrollan dentro de la urbe y que se proyectan hacia diferentes lugares, por ejemplo que nacen en las zonas rurales y también aparecen en los centros de desarrollo económico, despejando su arte y colocándolo como una voz de protesta en algunos casos. Pero aún allí, las diferencias, nos hacen más parecidos, por el hecho de sentirnos y vernos como seres humanos con diferencias que se transmutan y revitalizan reiteradamente, pues jamás podemos perder el rumbo de vernos de alguna manera parecidos, en última instancia en factores tan simples como la nacionalidad por ejemplo.

Entonces vamos a permitir la oportunidad de crear espíritus más libres y fuertes, identidades que correspondan y que sean recíprocas con las distintas formas de pensar, para no caer en la trampa del doble discurso, ni de la doble moral. Actuar en función de algún principio que nos vincule con nosotros mismos, ya sea familiarmente, como país, con nuestros vecinos, nos hará más responsables y sinceros y, al final; comprenderemos esa comunicación destinada a resolver los conflictos a través de acuerdos mutuos, se volverá una causa para ser felices y correspondientes con el entorno.

El cómic dispuesto en este trabajo, tiene otro objetivo que es el de auto observarse como un proceso de desarrollo, en cuanto a las metodologías que se trabajan dentro de las aulas de clase.

Es importante reconocer el valor, que los símbolos producen en los imaginarios. Casi todos los actos que realizamos, son meras representaciones simbólicas, por ejemplo, el acto familiar es un proceso simbólico en el que entre otras cosas, existen quienes dirigen y quienes son dirigidos, a lo largo de los tiempos, éstas representaciones, se han quedado grabadas dentro de nuestra psique y eso produce nuestras manifestaciones en sociedad, “La formación de símbolos es una actividad del yo que intenta tratar con las ansiedades estimuladas por su relación con el objeto especialmente por el sentimiento de pérdida” (Segal, Historia del Comic, 2008)

Ahora bien, si pensamos en cuestiones temporales y nos vamos hacia la antigüedad de la humanidad, vamos a reconocer cómo éstos se han consolidado como las bases en las que, descansan todos nuestros procesos sociales, y nos vamos a ocupar en uno de los más complicados, cómo es el proceso comunicativo, no solamente por su carga simbólica, sino por el proceso como tal y por todo el contexto que debe coexistir para realizar una buena laboral comunicacional.

Si estamos pensando en la idea sobre la cual, los medios educo-comunicativos, en éste caso el cómic, mantienen una carga simbólica muy importante, debemos pensar en que, quienes lo lean y mejor aún, quienes decidan hacer sus vidas a través de él, deberán ser

portadores y creadores de la re significación simbólica en la estructura social (simbólico-discursivo y por ende práctico.

Ahora si reconocemos que también la mayor y más importante forma de dominación es simbólica, nace la preocupación y la importancia de realizar éste trabajo, de una forma carente de EGOísmos y con mucha apertura hacia los posibles cambios y diferencias.

La necesidad de aprender a leer medios de comunicación, nos da la oportunidad de reconocernos en sociedad, de derribar algunos estereotipos, y de vincularnos en un solo mundo, que es el que tenemos, de re valorizar todas las ideas y poder actuar sobre ellas, existe la oportunidad de transformarnos en mejores seres humanos más diversos y a la vez tolerantes simbólicamente hablando.

No existe verdad que descubra algo, solo la necesidad de ver al otro para entender que no seguimos soñando en nosotros mismos. Éste proceso simbólico nos da la oportunidad de reconocernos en los demás, de estimularnos hacia el aprendizaje continuo, en donde todos somos portadores de sentido, y cada uno es responsable de su papel en sociedad.

Estamos obligados a pensar en el futuro de las comunicaciones, pues si lo anteriormente expuesto es cierto, imaginémonos más adelante, es decir qué clase de información en su totalidad –tanto auditiva, visual, impresa y DIGITAL- llegaremos a conocer y la incidencia que tendrá en nuestra formación de imaginarios en la realidad.

De allí que la importancia de empezar a leer y a educar en medios de comunicación, de una manera más crítica, no es precisamente un papel moralizante, sino de responsabilidad ética, como profesionales, supone una manera de darle importancia a nuestro conocimiento en los micromedios que ahora en este cómic es importante por ser un medio destinado a los cuatro elementos anteriormente expuestos.

1.3.- en este sentido el porqué de las comunicaciones y de los medios de comunicación

Comprender la comunicación social, debe llevarnos a comprender cómo se relacionan las personas entre sí, dar claridad a éste hecho supone asumir que: la comunicación humana es algo que las personas hacen, que no tiene vida por sí misma; esto es, no hay significado en un mensaje, excepto el que las personas le atribuyen, todo lo demás es como un vaso de cerveza donde la espuma es comunicación, todo lo demás un alien que significará lo que cualquier persona desde sus formaciones quiera significar.

Por lo tanto, cuando se estudia la comunicación social, se estudia a las personas, referidas entre sí y relacionadas con sus grupos, organizaciones y sociedades, influyéndose mutuamente, informando y siendo informadas, enseñando y siendo enseñadas, entreteniendo y siendo entretenidas.

No hay nada mágico en ello, excepto lo que las personas ponen en juego, en la relación comunicativa. La sociedad, por tanto, puede ser entendida como una suma de relaciones en donde se comparte información de alguna clase.

En este marco de relaciones comunicativas, los procesos de socialización constituyen medios o recursos de la sociedad para lograr muchos de sus propósitos, objetivos y finalidades, convirtiéndose en mediadores sociales de la producción de sentido.

Para el desarrollo de estos procesos socializadores de transmisión-producción-reproducción de sentido, la sociedad se vale fundamentalmente de dos tipos de mediadores: sociales e institucionales. Estando representado el primero de ellos por las relaciones interpersonales entre los sujetos y el segundo por las mediaciones tecnológicas, de entre las cuales sobresalen las mediaciones simbólicas de los medios de comunicación social, es decir la creación de sentido que cada uno de nosotros le agreguemos.

El desarrollo de los medios de comunicación social no sólo ha enriquecido y transformado el proceso de formación del yo, sino que, también ha dado lugar a un nuevo tipo de intimidad que antes no existía y que se diferencia en determinados aspectos fundamentales de las formas de intimidad características de la “interacción cara a cara”.

Desde lo cual, en esos contextos de “casi-interacción mediática”, los individuos crean y establecen formas de intimidad, mediadas simbólicamente, fundamentalmente no recíprocas” (Thomsom, 1998)

En consecuencia, el proceso de formación del yo se vuelve más reflexivo e indefinido, en la medida en que los individuos recurren cada vez más a sus propios recursos para construir una identidad coherente con ellos mismos.

Enfatizar el carácter activo y creativo del yo no es sugerir que el yo no pueda ser condicionado socialmente. Al contrario, los materiales simbólicos que forman los elementos de la identidad que construimos, se distribuyen de manera desigual. (Umberto, 1987)

Estos recursos simbólicos no están a disposición de cada uno de la misma manera, y el acceso a ellos requiere habilidades, ligadas al dominio y a la capacidad de juego simbólico, que una correcta alfabetización mediática supone y, que algunos individuos poseen y otros no.

Además, las maneras en las que los individuos utilizan los recursos simbólicos para construir el sentido de su yo dependerán, en cierta medida de las condiciones materiales de sus vidas, ya que ajustan sus expectativas y evaluaciones a las afirmaciones continuamente revisadas de lo que, dadas las circunstancias, podrían esperar de modo realista.

Como vemos, en los procesos de socialización se busca compartir y transmitir el sentido de aquellas cosas que son cotidianas y familiares para el grupo social, que constituyen la

base de la organización y la dinámica de ésta. Se trabaja, entonces, con signos, significados y significantes; con signos y símbolos de comunicación.

Para que podamos compartirlos creando comunidades de interpretación contribuye, por lo tanto, el que deban crear en el grupo una conciencia de identidad. Es más, sólo analizadas como prácticas culturales las conductas llegan a ser acciones simbólicas sino, más que meras acciones ajenas al significado.

La idea de una comunidad interpretativa está basada en la premisa de que el proceso de la significación, o producción de sentido, tiene lugar cuando la gente participa en empresas compartidas con otras personas, de forma que todos desempeñan papeles activos, aunque a menudo asimétricos, en la actividad socio-cultural.

En cuanto a la forma, una narrativa es fundamentalmente lenguaje hilado, configurado de modo que revele su anterior encarnación en la vida sea algo sistemático o no, siga teniendo una base referencial o no, siga teniendo sentido o quizá NO.

La narrativa refleja una simetría estructural entre sus contenidos y la vida humana. “No existe separación clara entre arte por un lado y vida por el otro, ni entre los relatos y los acontecimientos descritos” (Ricoeur, 1995)

No se trata de que a través de lo visual se narre lo que les sucede a los seres humanos, sino de que en su forma narrativa capte una forma que ya estaba presente en las vidas relatadas. Una narrativa trata no sólo de hechos, ideas o teorías, o hasta de sueños, temores y esperanzas, sino de hechos, teorías y sueños desde la perspectiva de la vida de alguien y dentro del contexto de las emociones de alguien.

Es conveniente recordar que todo el conocimiento que tenemos ha sido obtenido en el contexto de la vida de alguien, como un producto de las esperanzas, los temores y los sueños de alguien.

La narrativa es una de las operaciones fundamentales de construcción de sentido que posee la mente; y al parecer es peculiar tanto de los individuos como de la humanidad en su conjunto.

Hasta aquí tomando como referencias las corrientes pedagógicas antiautoritarias (de corte humanista) y el enfoque emancipador (crítico) de las pedagogías personalistas, así como los modelos expresivo y transaccional de la psicología de la comunicación, apuntamos a que la narrativa visual, en tanto que instrumento metodológico, se convierta en un medio dinámico, terapéutico-educativo, que ayude a la participación activa y plena del sujeto en la lógica de significación del grupo social:

Proceso que: “describe genéricamente como “conocimiento no local destacando las contribuciones dinámicas de los individuos, sus interacciones sociales, tradiciones históricas, materiales empleados y transformaciones que todos ellos sufren durante el proceso a través del cual llegan a formar parte de una comunidad de interpretación. (Thomsom J. , 1998)

Tomando el proceso educativo como un proceso en el cual se los niños han antepuesto la intersubjetividad, podemos pensar que es parte del proceso de trabajo, es decir que desde el momento que entramos a la escuela, empezamos nuestro proceso de trabajo, allí nos enseñan: horarios, vestimentas y algunas acciones que luego aplicamos en la labor diaria cuando adultos. Además teniendo en cuenta, que casi la mayor parte de nuestros procesos son visuales es interesante la educación pedagógica, en cuanto a lo visual con un fin educativo y cultural y de re interpretación de sentido.

Pensando así, y tomando de referencia la idea Habermasiana podemos considerar que en cuanto al trabajo, aquí el autor, contrapone el ámbito de la acción comunicativa, que define como "una interacción mediada por símbolos". “Dicha acción tiene como núcleo fundamental las normas o reglas obligatorias de acción que definen formas recíprocas de conducta y han de ser entendidas y reconocidas intersubjetivamente (Gabás, 1980)

La sociedad delimita los procesos comunicativos, ya sean aparentes o no a un grupo total. Sin embargo la comunicación como tal, no puede percibirse hasta allí, no se la puede encajar. Hasta cierto punto lo que la sociedad ha hecho siempre es crear el marco de acción desde donde nacerán los procesos comunicativos.

Desde el punto de vista psicológico, los niños demuestran ser parte de una catarsis mediática muy importante, cuantificable en medida de sus acciones, de sus vocabularios y de su práctica visual. Ellos quieren parecerse a sus personajes favoritos de TV y es desde allí desde donde crean sus imaginarios.

Al presentar comics con personajes en movimiento a través de viñetas el paradigma en cuanto al mensaje surte un nuevo efecto. Pues al ser imágenes yuxtapuestas a un texto los procesos de lectura evoca el surgimiento de un desentrañamiento más delicado, los motiva a la investigación.

“Para abordar el problema de la búsqueda del sentido, a partir de la narrativa visual, tendremos que tomar en cuenta la importancia del regreso del mí, es decir, la aparición de un sujeto creador que se busca y se encuentra a través de su capacidad de inventiva, de construcción y de resistencia a la lógica de la tecnología, de los instrumentos de poder y a la integración social” (Yanes, 2007).

Habitualmente el ser humano dentro del proceso comunicativo se enfrenta a 3 pasos en la cotidianidad, ellos son: el enfrentarse a sí mismo, es decir su Yo el mundo subjetivo, al mundo social el de los objetos y al resultado de ambos, lo intersubjetivo. Es desde allí donde con este producto comunicativo se pretende resolver el proceso cultural que un comic puede brindar. Desde allí la corporeidad, ese espacio por donde el tiempo fluye radica la acción dramática de nuestro grupo objetivo.

La referencia visual del producto –el comic- se interrelaciona con el mundo de los sentidos y crea un espacio de pertenencia, que en nuestro caso vincula a los niños con un contexto latinoamericano, claro que atravesado por una serie de procesos y sentidos

generales (psicológicos, sociales, económicos, entre otros) pero con un imaginario más amplio y al parecer generacional, el tema del agua y su cuidado.

“A través de un proceso de distanciación (o mediación) simbólica, la narrativa visual nos ayuda a contemplar nuestras propias vidas a la luz de nuevas perspectivas, otorgándonos un punto de comparación para reflexionar críticamente sobre nuestras propias condiciones de vida”.

Este sentido crea ideología y está constantemente siendo atravesada por la habilidad simbólica que los niños en su corta edad ya han logrado vincular a sus prácticas continuas.

A la valoración de las relaciones en ausencia, debido a la selección de la realidad captada en las imágenes y palabras, hay que añadir la establecida por la ordenación y combinación que de ello se haga, es decir, por las relaciones sintagmáticas o secuenciales.

Chomsky hace un análisis de ellos señalando, que el ser humano nace con un sentido gramatical innato y, que este sentido no es más que las primeras manifestaciones que a lo largo del tiempo este ha logrado captar, siendo un efecto ciertamente biológico pero que sin duda, también atraviesa procesos sociales que no son más que el arraigo cultural de lo que se va aprehendiendo.

Luego de eso, de la continua delimitación social, así como de las diferentes combinaciones que el ser humano debe aceptar para ser integradas nace, proceso narrativo del cual se interpretarán y aparecerán los sentidos y las acciones corporales y mentales de los niños. El tema la guerra del agua está enfocado a crear una conciencia sobre los niños a través del arte y la lectura con un tema definido. El cuidado y la responsabilidad que existente sobre el tema del agua.

En este sentido, el desarrollo narrativo puede ser visto como un proceso de aprendizaje en el que los individuos se enfrentan a distintas opciones a través de límites y combinaciones que uno mismo debe aceptar para sí mismo y para los demás. Además, el hecho de vivir en diferentes contextos exige aprender múltiples prácticas, que han de ser integradas.

Sin embargo, la conexión entre la autoformación y lugares compartidos no se destruye, dado que el conocimiento no local siempre es asumido por los individuos en lugares específicos y el significado habitual de este conocimiento —lo que significa para los individuos y cómo lo utilizan— siempre depende de los intereses de los receptores y de los recursos que aporten al proceso de apropiación, esto es al juego simbólico, que la narrativa visual nos ofrece.

Si partimos de que la base psicológica de los significados, radica en la experiencia y la apreciación o valoración de ésta; y de que la huella, que deja en nosotros la experiencia, no solamente es cognitiva, sino que también es emotiva y alcanza dimensiones estéticas; entonces, podemos afirmar que los significados no están conectados sólo con el saber, con la información; sino que, también se conectan con la subjetividad y la intersubjetividad humana, en las diferentes dimensiones que aquellos adquieren dentro del proceso de toma de conciencia.

Se puede considerar que, “el sentido narrativo, al ser síntesis personal de los significados sociales con los elaborados personalmente, implica la interacción con los miembros del grupo social y la comunicación de significados, a fin de incorporar al significado personal, mediante una síntesis vital, el significado socialmente establecido sobre un determinado objeto de significación” (Víctor, 1999).

Nuevamente la dialéctica es quien ira fomentando una narrativa visual propia del sentido intersubjetivo, entre lo objetivo y el mundo de las acciones y el proceso de desentrañamiento cultural, le dará sentido o movimiento a las acciones.

El sentido que aporta esta terapia lleva a plantearse una re significación en los sentidos, básicamente en la construcción que a través de la intersubjetividad al apropiarnos del objeto dentro de todo el paradigma social, en el caso de los niños pueda aportar.

El comic logra este vínculo importante, además de permitir ver imágenes estáticas, también permite la lectura de textos. Al niño le quedan vacíos que su mente ingeniosa puede ir llenando. Con respecto a eso antes se decía que la lectura hacía volar la imaginación, en este producto al estar integradas con imágenes culturalmente aceptadas dentro de consensos sólidos entre todos los actores. Se configuran como pequeñas guías, las ilustraciones serán las guías de lo que más adelante el niño percibirá y le dará el sentido que más guste. La idea central de este apartado es fomentar educación para la libertad.

Va quedando claro que la construcción de sentido exige una participación activa y plena de la persona en procesos de significación, de interpretación de los significados elaborados, de sensibilización a los significados socialmente desarrollados sobre cosas y acontecimientos.

La construcción de sentido, se va configurando así, como base o fundamento de la construcción del conocimiento porque da claridad a los significados.

El conocimiento construido que pretendió el producto vio sus luces, cuando el grupo focal miró el comic es decir el proceso que conjuntamente habían logrado evocando a los sentidos, a las sensaciones y sobre todo a la percepción sobre el tema, principalmente cuando se aventuraron a identificarse defensores de este elemento de la naturaleza. Desde su estructura coyuntural, desde sus sentidos y desde la guía que paulatinamente estuvo presente.

Adquirió importancia operativa, cuando cada uno de ellos en base a este comic asumió su papel como integrador de sentido y sobre todo de práctica a su cotidianidad, que es

el sentido de una educación con un fin más terapéutico y no tan lleno de conocimientos incluso sin importancia.

A través de esta metodología activa, se busca la autoconstrucción permanente del ser humano, poniendo en relación lo que se siente, lo que se piensa, y lo que se dice, con lo que hace, ayudando de esa forma al desarrollo integral y el equilibrio afectivo de la persona.

Claramente una educación con un sentido más participativo crean los espacios donde no solamente el proceso se convierte en una tabula rasa donde el niño no tiene ningún conocimiento previo sobre la realidad. Sino que de ellos participamos sus ideas y nuestra guía previa les ayuda a fortalecer ese conocimiento.

En resumen, la finalidad última de este planteamiento educativo es promover en el educando la construcción de sentido sobre la base de los problemas que investigan, propiciando el conocimiento pleno de los mismos.

“Lo que requiere pensar un modelo de formación flexible y comprensiva que desencadene procesos formativos en los educandos”. Estos procesos deben valorar la idea integral del sujeto, no solamente un aspecto, el trabajo del educando puede provocar la NO satanización de las ideas o de los mensajes que radican en los medios de comunicación, cualquiera que sea. Sino permitir al público crear un sentido de pertenencia desde sus propias prácticas.

Si la narrativa visual que evoca el producto final es una metodología de sentido, Se consideran tres pilares donde como terapia de educación y de lectura simbólica puede descansar. (1) las aportaciones de corte fenomenológico y existencialista, que la psicología humanista hace a la pedagogía; (2) las corrientes pedagógicas antiautoritarias (las vinculadas más directamente al enfoque humanista de la psicología) y al enfoque “concientizador” (crítico) de las pedagogías personalistas; y (3) las aportaciones que la filosofía pragmatista, hace a la educación, y a partir de la cual toda contingencia, se

puede convertir en una experiencia potencialmente educativa a partir de la que el sujeto se construye y se desarrolla”.

Lo que pretendemos a través de esta terapia es fomentar una educación integral de la persona. Integrando procesos que a través de sus vidas, les servirán no solamente para resolver cuestiones de pregunta respuesta, sino; lo que este nuevo mundo lleno de vicisitudes y alimentado por una lógica de mercado considera como axiomas de bueno o malo.

Un medio visual, nos acerca a nuestra cultura, por eso lo importante de aprehender a mirar. No a ver las cosas desde la superficie, sino desde paradigmas que solventen el estudio y la creación de sentido humanista, en este caso al tratar un tema como el agua evoca un retorno a lo natural, axioma quizá tan olvidado pero que necesita de un aparente empuje hasta tomar conciencia sobre este recurso, que actualmente se habla, más adelante valdrá más que el petróleo o el oro. La sensibilidad que un medio de comunicación, con figuras creadas consensualmente puede provocar.

Esta “reflexión” “es un interés emancipador, que tomando como referencia la concientización liberadora (conciencia crítica) de Freire, y haciendo referencia a Habermas lo podemos definir como aquel que se preocupa de la potenciación, es decir, de la capacitación de los individuos y grupos para tomar las riendas de sus propias vidas de manera autónoma y responsable”.

Como se puede apreciar, en el paradigma humanista se respiran claras influencias de las filosofías existencialista y fenomenológica. Del existencialismo incorporan la idea de Sartre, de que cada uno de nosotros es producto de sus ‘propias elecciones’, es decir, que “como seres humanos vamos creando nuestras personalidades a través de elecciones o decisiones que continuamente tomamos ante las distintas situaciones y dilemas que se nos presentan en la vida. (Víctor, 2007)

1.4.- Educación humanista

Antes de cualquier labor cognitiva sobre lo exterior, los seres humanos toman conciencia de sus realidades experienciales. A menos que las personas hayan creado sus imaginarios en base a libros, haya vivido en una biblioteca o se haya estado retroalimentando de información por otro medio material o inmaterial.

“Para la fenomenología, los seres humanos se conducen a través de sus propias percepciones subjetivas y, en esencia, la gente responde no a un ambiente objetivo, sino al ambiente tal y como lo perciben y comprenden”

El resultado de esto es concentrar nuestro contingente humanos sobre la base de la auto reflexión dentro de la realidad, primer momento de aprendizaje en nuestro comic que tiene como base el tema del agua. Para luego replantearlo en un momento crítico que servirá para alimentar el continuo aprehendizaje de ambos.

Este marco flexibiliza la educación, y además permite la retroalimentación. Lo más importante es que a través de ello se puede lograr vínculos identitarios en este caso al estar enmarcados dentro de símbolos globales centrados en Latinoamérica nos arrojan hacia una apropiación con base local pero con impulso global.

Lo que nos interesa es vernos dentro de un mundo competitivo. Dentro del que cada uno es parte, se vincula y con las herramientas que contamos, con más facilidad. Pero no dejando de lado nuestros valores. Procesos muy propios de otras culturas.

Habermas asigna al marco institucional de la sociedad, las siguientes funciones:

- Organización colectiva para la conservación de la especie, la cual no está asegurada exclusivamente por el instinto;

- Institucionalización de los procesos de aprendizaje y acomodación, y especialmente, la represión y canalización de tendencias libidinosas o agresivas que resultan disfuncionales para la propia conservación colectiva de la sociedad.

Esta última función del marco institucional de la sociedad, implica un doble factor:

-La organización del poder a fin de reprimir dichas tendencias agresivas y la articulación y satisfacción de nuestras necesidades.

A lo largo de los años de conciencia el ser humano ha intentado conservarse. Estas épocas nos obligan a creer en un mundo light y desde allí el público actual encaja muy bien. Las teorías del aprendizaje más flexible se han difundido durante muchos años. Y eso posibilita que el ser humano quizá esté buscando las maneras de congeniarse con los elementos de la naturaleza. Se nota que estos últimos momentos, fuera de snobismos si ha posibilitado la dinámica sobre los ethos naturales. Con finalidad de conocerlos para cuidarlos.

El ser humano debe comprender que las teorías de aprendizaje han estado al servicio de los grupos dominantes. El pensar en una dinámica humanista implica abrir la posibilidad de coexistir desde la aceptación de esas diferencias sociales y económicas. Aceptando la realidad pero también cambiándola a través de una fortaleza tan noble y no a través de las guerras, que es el fin último al que nos ha llevado esta civilización en el mundo del comic La guerra del agua.

Según Freire la comunicación dialógica desde un punto de vista crítico es vital por lo tanto eso es parte de una educación liberalizadora que genera un sentido crítico en los niños y ese el punto de partida de este trabajo. Por eso tomar en cuenta a Freire, un pensar que ha tenido mucha acogida dentro de los marcos educativos, incluso respetando sus posturas acerca de lo espiritual, abarca perfectamente el modelo comunicacional que sigue este producto.

Freire considera que la humanización es inherente al crecimiento del ser humano. Por lo tanto es un asunto de educación. Es desde allí desde donde se coloca al ser humano y este incorpora a su saber modelos flexibles de reconocimiento consigo mismo y con los demás.

Y espiritualista porque es desde allí desde donde nace el motor central de su concentración hacia la iluminación y la sabiduría, desde allí se condensa todo el aliciente para auto configurarse.

Toda acción educativa debe ir precedida del replanteamiento sobre el ser humano. Que es?, Por que esta?, de donde nacen sus contextualizaciones?, desde donde nacen sus imaginarios?.

Los hombres, pues, son praxis. "Praxis que siendo reflexión y acción verdaderamente transformadora de la realidad, es fuente de conocimiento y creación". (Freire, 1970)

La dialogicidad es un acto cognoscente en donde domina precisamente el dialogo, se opone a la educación bancaria en donde se va por pasar materias, sacar calificaciones, no se opone a eso, pero propone principalmente el valor crítico de la educación.

De esta manera "el educador no es solo el que educa sino quien a la par que educa, es educado en el diálogo con el educando" (Freire, 1970)

En este sentido la teoría de Freire parte de una corriente de la teoría crítica dispuesta por Habermas y de todas las corrientes críticas de Palo Alto. Evocan precisamente al alejamiento del velo que el poder ha colocado sobre los ojos, para logran entender a la sociedad de una manera transversal y humanamente horizontal. Es el planteamiento que propone este modelo educocomunicativo.

En estrecha relación con esta idea de la educación liberadora aparece su idea del diálogo.

Para entender mejor el planteamiento pedagógico de Freire es necesario abordarlo desde los siguientes puntos: La pedagogía del oprimido donde resalta su método de alfabetización; el diálogo como canal y medio indispensable en el proceso educativo, para llegar a una Pedagogía de la Esperanza.

1.5.- Pedagogía del oprimido

La manera de asumir posturas frente al mundo viene asumida por la idea que denomina método de alfabetización. Ese planteamiento consiste en asumir posiciones frente a la realidad y sobre todo extraerle su esencia para modificarla creativamente en post de crear diferentes paradigmas para referirnos sobre algo.

“Freire propone a los analfabetos a salir de su apatía y del conformismo de su "estilo de vida" en el que siempre han estado inmersos, propiciándoles un desafío en comprender que ellos también son hacedores de cultura” (Freire, 1987)

Cuando el ser humano se ve como hacedor de símbolos, y como entendedor de ellos, está en el espacio de la cultura. Desde allí parte la idea de asumirse y solamente lo logra realizar con la lectura y la escritura. Momento ideal para colocar al comic como hacedor de cultura y también para.

Este método necesariamente responde a una idea ascendente de poder. Es decir necesariamente debe existir un coordinador que guíe el círculo de lectura, la propuesta es colocar este coordinador al mismo nivel que los participantes. La manera para hacerlo fue colocando un personaje consensuado dentro del producto comunicativo. Xoco es la hazaña más importante que el lector podrá leer en el comic.

1.6.- El método de alfabetización

El primer nivel de aprendizaje de la realidad es la toma de conciencia. Ese conocimiento existe porque como seres humanos son colocados y dotados, como Gabriel Marcel acostumbraba a decir, los hombres son espectadores con y en el mundo. Esa toma de conciencia, no se da, sin una toma de conciencia crítica. No basta, entonces, con saber leer que "Eva vio una uva", dice Freire, es preciso comprender cuál es la posición que ocupa Eva en su contexto social, que ella trabaja para producir la uva y que se lucra de ese trabajo.

Las actividades de alfabetización exigen la pesquisa que Freire denomina "vocabulario mínimo universal" entre los alfabetizandos.

Es trabajando este universo por el cual se escogen las palabras que formarán parte del programa. Estas palabras colocadas, necesariamente, en orden creciente de menor a mayor dificultad fonética, unidas dentro de un contexto más amplio de vida de los alfabetizandos y del lenguaje local y nacional. Estas palabras Freire las denomina "Palabras Generadoras".

A través de las palabras generadoras y la combinación de sus elementos propician la formación de otras palabras. "La codificación" y "decodificación" de la palabra generadora permitirán al alfabetizando integrarla en su contexto - existencia y objetivarla como combinación de fonemas susceptibles de representación gráfica.

Al objetivar de esta manera una palabra generadora, el alfabetizado se motiva no sólo para recomponer y componer nuevas palabras sino también para escribir su pensamiento.

Desde el punto de vista de la investigación utilizamos el Método IAP (Investigación – Acción – Partición) que utilitaristamente está ligado al proceso y que se fundamenta justamente en las ideas de Freire sobre la liberalización del aprendizaje.

La IAP no ofrece una batería de respuestas y soluciones a los problemas, sino que propicia la conversación y el diálogo como mecanismos con los que crear procesos donde los sujetos afectados aporten, tras la reflexión, soluciones a sus problemas.

Construyendo las respuestas con los distintos agentes sociales se abre un gran abanico de posibilidades, pero las respuestas, soluciones y propuestas de acción se ajustarán más a la realidad concreta, en la medida en que han sido participadas y compartidas por la ciudadanía en el proceso de investigación-acción.

Tanto la participación territorial, por ejemplo a través de consejos de barrio, como la sectorial, a través de consejos específicos de mujer, juventud, salud, etc., adolecen de excesiva reglamentación y normalización y actúan de forma disuasoria, provocando la huida de aquellos que desean hacer una propuesta a título individual o en un momento determinado.

Para empezar, la participación ciudadana se podría facilitar con el simple acercamiento de la institución a la base del tejido social a través de monitores, animadores o trabajadores de calle, que recogieran propuestas in situ, quienes dinamizarán el trabajo de debate en el nivel de base, barrio o zona, para después trasladar esas propuestas e iniciativas a los órganos centrales de la institución municipal y las respuestas correspondientes a los ciudadanos implicados.

Se trata en fin de reglamentar lo mínimo posible, facilitar el acceso de todos los ciudadanos y abrir un número mínimo de comisiones de trabajo, por ejemplo, por grandes ámbitos que se corresponden con las áreas de gestión municipal.

En todo caso, es necesaria la confluencia entre la voluntad política, el compromiso de los técnicos y profesionales, la responsabilidad del movimiento ciudadano y la implicación del tejido social “informal” (conjunto de acción ciudadanista) para crear

nuevos espacios de participación útiles y dotarlos de contenido específico y desarrollo permanente.

En resumen este trabajo propone un modelo participativo-consensual donde las partes involucradas, formen conceptos y se dinamicen dentro de los provocadores cambios sociales. De tal manera queda planteado el sistema utilizado, el cual desde las aulas, hasta la práctica genera un intercambio significativo de lenguaje, finalizado en un conjunto de significaciones, fonemas y, sobre todo sentido para quienes hemos sido parte del proceso.

CAPÍTULO 2

UN POCO DE HISTORIA SOBRE EL CÓMIC

“Los cómics están apareciendo en las librerías como novelas y en los museos como arte”.

Chris Ware

2.1.- Origen del cómic en la industria cultural y en la expresión cultural artística de vanguardia

“Durante los veinticinco últimos años se ha producido un fenómeno que podríamos considerar de toma de conciencia del cómic como forma artística adulta. (...) Sin duda, este cómic adulto contemporáneo es en gran medida continuador del cómic de toda la vida, pero al mismo tiempo presenta unas características propias tan distintivas que ha sido necesario buscar un nuevo nombre para identificarlo, y así es como en los últimos años se ha difundido la expresión novela gráfica” (García, 1999)

En base a lo anteriormente expuesto, el comic abarca todas las edades por tal razón radica la importancia de realizarlo en conjunto, educativamente, terapéuticamente y también por qué no, como una estrategia para crear vínculos humanistas entre educadores y educandos, alimentándose constantemente entre ambos.

El origen del cómic está vinculado a las características económicas, sociales y culturales de la sociedad en la que se origina. El cómic es fruto de varios siglos de experimentación.

El comic tal cual lo concebimos en occidente y en este periodo de tiempo tiene mucho que ver con el surgimiento de la industria cultural. Anteriormente un comic era visto como un medio en el que se contaban solamente historias trilladas, actualmente es utilizado en varios lugares como un medio de enseñanza aprehendizaje muy creativo y

que impulsa a los niños hacia la lectura. En ese punto hacia la lectura y también hacia la investigación y la creación de procesos identitarios con el mundo real que ellos habitan.

Como forma de representación debe asociarse a la cultura de masas. El cómic es, por consiguiente, un producto industrial, independientemente de su valoración estética ó semiótica. Y que como veremos más adelante encontrara un sentido de pertenencia dentro de este público, al cual pretendemos abordar.

Desde esta perspectiva puede considerarse como uno de los primeros antecedentes del cómic publicado en la prensa a una litografía satírica de Napoleón Bonaparte del caricaturista inglés James J. Gillray, publicada hacia 1800.

Gombrich sostiene que corresponde al humorista y dibujante ginebrino Rodolphe Töpffer el haber inventado la historieta dibujada, dice que: "Las novelas humorísticas en dibujos de Töpffer son inocente antepasados de los sueños manufacturados de hoy. Encontramos todo en ellos, aunque todavía bajo una tonalidad genuinamente cómica".

"Hay dos modos de escribir cuentos, uno es capítulos, líneas y palabras, y los llamamos Literatura, y otro mediante una sucesión de imágenes, y a este lo llamamos el Cuento de imágenes", un contexto más generalizado les da el nombre de comics o novelas gráficas. (Töpffer, 1998)

Los primeros Cuentos en imágenes corresponden al año 1829, posteriormente Töpffer publica un folleto sobre fisonomía que puede considerarse el primer intento de reflexión sobre el cómic.

Hacia 1865 el caricaturista alemán Wilhelm Busch crea Max and Moritz, tal vez los dos primeros personajes de historieta, dos niños que, con sus travesuras, ponen en jaque a la gente que les rodea. Este comic es percibido en el público adulto pero también en el infantil. Desde las perspectivas de unos personajes infantiles.

La estética de la ilustración, el humor político y el periodismo satírico son géneros a tener en cuenta a la hora de considerar las influencias en el origen del cómic. En Europa se suman a estos elementos la tradición proveniente, por un lado, de aucas y aleluyas y, por otro, el auge de las novelas por entregas. La guerra del agua es un comic que guarda entre sus líneas, el alcance de una estética latinoamericana, con un sentido universal. No pretende encajarse dentro de un solo fragmento de la historia pero si se entiende que tiene más carga del híbrido social latinoamericano.

Las aucas eran dibujos de origen pagano que tenían al pie de la imagen una frase, mientras que las aleluyas eran estampitas religiosas con la palabra "aleluya", más tarde se llamó de esta manera a una serie de viñetas con una frase corta en su pie.

"A partir de esta suma de influencias -dice Antonio Martín- el naciente cómic europeo quedará fijado en una forma poco evolucionada, según la cual, dibujo y texto se complementa narrativamente pero no se integran dentro del espacio de la viñeta como ocurre en el cómic americano, sino que los textos, generalmente descriptivos y abundantes, son situados al pie de la misma".

Debido a la falta de medios de educomunicación y al mal manejo que se les dan a los medios en cuanto a educación, creemos básico tener en cuenta esta intención de procurar un producto que sirva para leer medios y también tenga una estética clara y un discurso un algo local.

Hacia finales del siglo XIX, en Europa como en Estados Unidos, los periódicos recurrían a diferentes incentivos con el fin de atraer el mayor número de lectores y, por consiguiente, controlar el mercado. La modernización de los sistemas de impresión de Estados Unidos va a permitir, que a partir de 1893 en los suplementos dominicales apareciera una página en color.

En esta página del "New York World" apareció en 1895 una viñeta del dibujante Richard F. Outcault que va a sentar las bases de la historieta actual.

El personaje que crea es The Yellow Kid, un chino vestido con un largo camisón amarillo, de los barrios populares de Nueva York. Este es uno de los primeros aparecimientos de un comic con un personaje versátilmente colocado. Este personaje se logra entrometer desde su perspectiva en la no complicada sociedad americana, pareciéndole raro muchos de los comportamientos estadounidenses.

En The Yellow Kid se daban, por primera vez, las tres condiciones que -según R. Gubern- permiten identificar al cómic tal como lo concebimos hoy día:

- 1.- Secuencia de imágenes consecutivas para articular un relato.
- 2.- La permanencia de, al menos, un personaje estable a lo largo de una serie.
- 3.- Integración del texto en la imagen.

El éxito comercial de las primeras historietas fue un factor importante para que los periódicos incluyeran tiras cómicas en sus páginas.

Las perspectivas económicas que vislumbraban alrededor del cómic fueron las determinantes para que, a comienzos del siglo XX, surgieran las grandes agencias que se encargarían de vender su material dentro y fuera de Estados Unidos.

El monopolio a través de las grandes agencias va a provocar:

- 1.- La estandarización de las historietas y la eliminación de aquellos aspectos que pudieran provocar rechazos en países con otras costumbres.
- 2.- La imposición de un modelo, de una forma sobre otras que, en ese momento, se estaban generando.

La mayor parte de los cómics de la década del 10 y 20 están contados en la exaltación de la vida cotidiana, en historietas como "Gasoline Alley" de Frank King, "Smitty" de Walter Bernd, "Blondie" de Ching Young.

En 1929 se conforma el género de aventuras a partir de la serie sobre la novela de Edgar Rice Burrough "Tarzán" con dibujos de Hal Foster y la primera historieta de ciencia ficción "Bulk Rogers" de Philip Nowlan como guionista y Dick Calkins como dibujante.

La vida de Al Capone será fuente de inspiración para la creación en 1931 de la primera historieta policiaca: "Dick Tracy" de Chester Gould.

"Como consecuencia del nacimiento del cómic de aventuras a partir de géneros en principio literarios -dice C. García-, surge definitivamente la especialización del guionista, y con ella una revalorización de los textos en la historia que, al igual que en el cine con la adopción del sonoro, ocasiona idénticos retrocesos narrativos. En el cine se vuelve a la teatralidad de la puesta en escena, en los cómics, a la ilustración con textos al pie".

En la primera mitad del siglo XX la historieta americana ejerce un control hegemónico a nivel internacional, pero el monopolio del cómic va a variar sustancialmente a partir de los años 60, con la irrupción en el mercado internacional de las historietas provenientes de Francia, Italia, Alemania, Bélgica, España, Argentina. Los temas marginales y aquellos que denuncia una sociedad cada vez más deshumanizada y consumista, son el motivo principal de la historieta underground que, en la década de los 80, constituyen el punto de atención de los nuevos lectores de los cómics.

En estos momentos conviven cómics tradicionales y aquellos que tratan de imponer nuevos planteamientos estéticos. "Vinculada íntimamente a los procesos sociales -dice J. Acevedo- "la evolución de la historieta depende de cómo la asuman autores y editores, y de la relación que se establece con los lectores, relación definitoria, sentido último de la historieta".

2.2.- La novela gráfica un nombre viejo para un arte nuevo

La percepción que hoy tenemos de lo que es un cómic ha cambiado enormemente en los últimos 20 años. En 1992 causó sensación que un tebeo ganara el premio Pulitzer - aunque fuese un premio especial, fuera de categoría-, y el éxito de Maus, de Art Spiegelman, considerado un fenómeno insólito, se atribuyó más a su serio contenido - una memoria del holocausto- que al medio en que estaba expresado. El cual se acerca demasiado al fin emancipador del comic la guerra del agua.

Es más, podríamos decir que Maus recibió tal distinción no por ser un cómic, sino a pesar de ser un cómic. En 2008, El premio Pulitzer de ficción lo obtuvo la novela La maravillosa vida de Oscar Wao, de Junot Díaz, que se abre con una cita de Galactus, un supervillano que aparecía en los cuatro fantásticos en la serie de cómics boook de Stan Lee y Jack Kirby.

Que la novela del año cite un tebeo ya no es sorprendente; ni siquiera es sorprendente que la cita no sea irónica, sino respetuosa y consecuente con el contenido de la obra; y tampoco sorprende que el cómic citado sea un simple tebeo de superhéroes para niños.

Ahora mismo, de hecho, hablar de un simple tebeo es una de las formas más rápidas de ser considerado simple uno mismo.

Junot Díaz no es un caso raro. La última generación de escritores americanos está llena de aficionados al cómic: Michael Chabon utilizó la edad de oro del cómic book como escenario de su obra más celebrada, Las aventuras de Kavalier y Clay, y posteriormente llevó a la historieta los personajes de ficción que en ella aparecían; Jonathan Lethem ha escrito por puro placer un revival de un superhéroe de los sesenta, Omega el desconocido; Dave Eggers ha entregado la antología literaria Mcsweeney's a Chris Ware para que mostrara al mundo el esplendor de la viñeta contemporánea; Zadie Smith contó

con el propio Ware, Daniel Clowes, Charles Burns y Posy Simmons para su antología de narrativa actual *The Book of Other People*.

Novelas gráficas como *Fum Home*, de Alison Bechdel, o *Persépolis* de Larjane Satrapi, han sido elegidas entre los mejores libros del año (sin distinguir entre los que llevan dibujos y los que no) por las revistas de referencia.

El fenómeno no afecta sólo al mundo literario, sino también al artístico. Las exposiciones de cómic ya no son un fenómeno pintoresco, sino que cada vez llegan con mayor frecuencia a los escenarios de la gran cultura por su propio valor, y no como notas al pie del arte verdadero. En los primeros meses de 2009, una exposición titulada *Le Louvre invite la bande dessinée*, presentó en el museo de arte más importante de Europa páginas originales de historietistas como Nicolas Crécy o Marc Antoine Mathieu, que habían sido encargados por el mismo museo.

Y todo esto, como decíamos, ya no sorprende: lo más importante de esta noticia es que ya no es noticia.

Desde el premio Pulitzer de *Maus* hasta ahora, el reconocimiento del valor del cómic desde los mundos del arte y de la literatura ha sido creciente, y no sólo en Estados Unidos y en Francia, grandes centros industriales y creativos de la historieta occidental, sino también en países periféricos de la actividad cultural, como en España.

En 2007 el Gobierno concedió por primera vez un premio nacional de historieta, y los principales suplementos culturales de los grandes diarios empiezan a incluir con regularidad reseñas de cómics junto a las críticas de novelas.

Los departamentos de literatura y de historia del arte de las universidades dedican cada vez mayor atención a las viñetas. Incluso nuestros jóvenes novelistas, como los americanos, se contagian del cómic.

Nocilla Lab (2009), de Agustín Fernández Mallo, termina con una historieta de Pere Joan, repentinamente, leer cómics es elegante entre los adultos inteligentes.

No es, desde luego, la primera vez que el cómic desempeña un papel activo en la sociedad, ni tampoco la primera en la que se le reconoce un valor artístico.

“Siempre ha habido guiños de los hermanos mayores hacia los tebeos, como la fascinación de James Joyce por la serie Gasoline Alley de Franck Kinng” Worcester 2004:12 , de Picasso por los suplementos de cómic de la prensa americana, o de Jhon Updike quien planteó “la posibilidad de que en el futuro surgiese una obra maestra de la novela fruto del talento de un artista dotado para la prosa y para las imágenes (Fuch, 1972).

Incluso el mismo Goethe bendijo los esfuerzos de Rodolphe Töpffer, considerado hoy de forma casi unánime el pionero del cómic moderno.

Así pues, no resulta más extraordinario que se lancen sobre la oportunidad de escribir tebeos con verdadera pasión de fans.

Se puede argumentar que la situación ha cambiado de forma tan profunda que tenemos que plantearnos si se ha abierto una nueva etapa, una manera de considerar el cómic distinta de la manera en que se le había considerado hasta ahora.

Hace ya veinte años un análisis crítico del comic book es especialmente necesario ahora, cuando un número creciente de comics book americanos contemporáneos están siendo escritos como literatura dirigida a un público lector general de adultos y preocupada, no por los temas tradicionalmente escapistas del cómic, sino por temas tales como el choque cultural en la historia de los Estados Unidos, las cargas de la culpa y el sufrimiento transmitidas en las familias, y las pruebas y los pequeños triunfos del mundo del trabajo diario (Witek , 1987)

Esta inversión de valores tan rotunda y casi diríamos repentina tiene su base en la aparición de un tipo de cómic que hasta hace muy poco no solo no existía, sino que prácticamente no podía haberse concebido.

Hoy, tebeos de autor como Persépolis, de Marjane Satrapi, venden centenares de miles de ejemplares en todo el mundo (y eso antes de que se realizara la adaptación cinematográfica), y en un mercado tan pequeño como el español, Arrugas de Paco Roca supera las 20000 copias un año después de su lanzamiento.

Por supuesto que las librerías y los supermercados culturales cada vez amplían más sus secciones de cómic (con frecuencia bajo el cartel de novela gráfica) y los museos organizan cada vez más exposiciones sobre historieta.

Creemos sin mucho deseo de parecer entes disueltos en el poder de las viñetas, que algo ha sucedido, y a examinar ese fenómeno dedicaremos las siguientes páginas.

2.3.- Un nuevo concepto un nuevo término

“El historietista escocés Eddie Campbell ha observado que es innegable que hay un nuevo concepto de lo que es un cómic y lo que puede ser un cómic, y ese concepto ha llegado en los últimos 30 años” (Dirk, 1979)

Campbell sabe bien de lo que habla, pues no sólo es uno de los autores recientes de la novela gráfica más destacados, sino que ha dedicado un tiempo y un esfuerzo a reflexionar sobre el fenómeno, tanto en numerosas entrevistas como en su propia página web, The Fate of the artista .

Ese interés por teorizar el nuevo cómic llevó a Campbell a desarrollar el llamado manifiesto de la novela gráfica, diez puntos que plantean con los humores propios de su estilo algunas de las características que ha observado en este tipo de historietas.

En su manifiesto, Campbell empieza por reconocer que el término novela gráfica no es el más adecuado, pero que resulta conveniente siempre que no olvidemos que no podemos interpretarlo como un híbrido de los conceptos novela y gráfico en sus acepciones originales.

Puede que el cómic del que quiere hablar Campbell sea nuevo, pero desde el principio reconocemos los malentendidos y problemas terminológicos heredados de los viejos tebeos.

En más de cien años, no hemos conseguido tener una definición satisfactoria de lo que es el cómic, y ni siquiera un término de acuerdo para llamarlo.

Esta nueva era empieza bajo la etiqueta de novela gráfica, que aparece como un nombre que provoca la desconfianza generalizada, incluso, y tal vez más que ningún sitio, entre sus propios practicantes.

Daniel Clowes, uno de los nombres más destacados de la novela gráfica, se muestra tan resistente al término que incluso se tomó la molestia de inventarse la expresión comic strip novel para identificar su Ice Haven (irónicamente, el editor español de la obra limitó a traducirlo por novela gráfica, ignorando de un plumazo las intenciones del autor).

Aunque Clowes, que recibió una nominación a los óscar por el guión de la adaptación al cine de su propio cómic, Ghosst World, y que en la actualidad es una presencia codiciada en publicaciones como The New Yorker y The New York Times, es precisamente uno de los dibujantes que más ha contribuido a que el cómic sea respetado intelectualmente hoy en día, ha manifestado un temor a esa respetabilidad que le hace ser receloso de nuevos términos que trasladen la historieta definitivamente al imaginario de la cultura seria.

Después de décadas confinados a la marginalidad del producto masivo para niños o de la subliteratura de consumo, muchos de los mejores historietistas contemporáneos temen las consecuencias de dar el paso que los conduzca definitivamente al reconocimiento cultural, como si al ganar ese prestigio se pudieran perder algunas de las cualidades que más distinguen al cómic.

Modern Cartoonist “Mientras que es indudable que los prejuicios del público general nos mantienen a raya, también podemos obtener ventajas que a menudo no parecemos dispuestos a explorar” (Clowes, 1997)

El aura de veracidad del que hablábamos es consecuencia de ser considerados simplones y (cultural y financieramente) insignificantes.

El historietista sofisticado y significativo puede de momento aprovecharse de eso para su beneficio, jugando a dos bandas, con la conciencia de que si consigue cierto grado de aceptación junto a los creadores de tipo más respetable, esta cualidad no poco sustancial se perderá para siempre.

“A las puertas de lo que él mismo esperaba que fuera un momento decisivo en el desarrollo del cómic como arte. Su texto se iniciaba señalando a los cómics de la editorial EC como la primera señal de que la historieta tenía potencia para ser algo más que material para niños regido por el mínimo común denominador” (Clowes, 1997)

En 1953, justo quince años después de la aparición de los underground, identificaba, en 1983, la explosión del cómic alternativo.

Siguiendo con su teoría de los ciclos de quince años, Clowes esperaba el siguiente impulso a partir de 1998. Ahora sabemos que, efectivamente, lo que Clowes esperaba sí ha llegado, y se llama novela gráfica. Y aparece inevitable que traiga consigo esa respetabilidad tan anhelada como temida.

Comic strip novel, la denominación que Clowes impuso a su Ice Haven, no ha sido el único intento de algunos de los más destacados novelistas gráficos por evitar precisamente el término novela gráfica, Louis Riel, de Chester, se presenta como comic strip biography, siguiendo en apariencia el ejemplo de Clowes.

En las portadas de los libros anteriores del mismo Brown se podía leer el humilde y maltratado comic book. La vida es buena si no te rindes y George Sprott, de Seth, son picture novels.

Mientras que Blankets, de Craig Thompson, es una Illustrated novel. My Life is Hanging Upside Down, de David Heatley, se anuncia como graphic memoir.

Todas las combinaciones parecen posibles y todas ellas parecen indicar la tensión implícita entre la aspiración a la nobleza creativa y los orígenes en el arroyo de la cultura de masas que presenta el cómic, cuya naturaleza no se puede separar de la llamada industria cultural.

“El cómic se sitúa en esa paradójica posición en la que representa un producto sospechosos para la tradición desde que, la cultura de masas es la anti cultura” (Ecco, 198)

2.4.- En defensa de la lectura

“La respuesta apocalíptica, que diría Eco, a la cultura de masas por parte de las élites dirigentes es una constante desde la Revolución Industrial. Es el pavor de Greemberg ante el kitsch” (Greenbergm, 1968). Uno más de tantos avisos contra la degradación de la cultura debido a su masificación, o, lo que es lo mismo, como “episodio en la resistencia de una tradición cultural logo céntrica al asedio de la civilización de la imagen.

“Will Eisner, a quien muchos consideran el padre de la novela gráfica moderna, afirmó con insistencia que el cómic es literatura” (Lara, 1968), “idea que ha sido seguida con entusiasmo por muchos, entre los que se incluyen estudiosos académicos de la última hornada” (Eisner, 2008)

Pero precisamente ha sido el temor al cómic como literatura uno de los resortes que más frecuentemente ha activado la reacción en su contra.

“La reciente insistencia en los cómics como lectura parece diseñada a contrarrestar una antigua tradición de estudios profesionales que vinculan los cómics con el analfabetismo y la abdicación de la lectura como una capacidad civilizada y civilizadora” (Hatfield, 2005)

Merece la pena que nos detengamos en una cita un tanto extensa de Pedro Salinas porque recoge de forma quinta esencial los temores del hombre culto frente a la aparición del cómic: “De él (del visualismo) se ha derivado en dimensiones tan curiosas como lo que se llama en Estados Unidos Fanny strips o cómics, y en América Ibérica muñequitos o tirillas” (Salinas, 1984)

Este género merece, a mi juicio, atenta consideración. Equivale a una literatura narrativa de baja estofa, de contenido deliberadamente chabacano y pedestre, por entregas, y cuya novedad estriba en ir disminuyendo el papel de la palabra, en favor del papel de lo dibujado, de lo gráfico.

El lenguaje de las tirillas, puro diálogo, es como la última concesión hecha a la palabra humana, su último reducto, en esta lucha contra la lengua. Las tirillas pueden ser comprendidas, y éste es su éxito, para niños apenas alfabetos y casi por los analfabetos. Son una forma de lectura sin texto con el escamoteo del lenguaje en su función expresiva.

Es curioso que una época en que se exalta la instrucción en el arte de la lectura, y se compadece, como un ser disminuido, al que no sabe leer, centenares de millones de gentes, que lograron ese privilegio del alfabetismo, apenas ha abierto el periódico, atraviesen precipitados las páginas impresas hasta llegar al deleitoso rincón de las tirillas, donde el leer es innecesario, el pensar, superfluo; y el lenguaje humano, pobre servidor de los dibujos, reducido a infantil elementalísimo.

¿Maravillosa invitación a no leer que se ha acedo de la cabeza el hombre moderno, después de rendir culto idolátrico a la necesidad de leer? En las tirillas, punto de concurrencia de infantes y mayores, deletrados e iletrados, que así llegan a una comunidad de goce en el regreso a la mentalidad de los 7 años, asoma otra prueba de ese materialismo candoroso y brutal, a la vez, del hombre moderno que prefiere ver él una cosa a verla a través de los ojos de un gran artista que se la describa sobre su nivel de su realidad primaria.

¿Para qué entretenerse en vadear ese caudal de palabras con que Homero describe la lucha de los héroes, frente al guión?, ¿No es más sencillo, más práctico, más breve, dar con un tirillista que dibuje en cuatro viñetas a dos muñequitos Héctor y Aquiles de modo que los veamos nosotros con nuestros propios ojos sin que Homero nos engañe?.

Así como tantas novelas van pasando en nuestro tiempo de las páginas del libro a la pantalla, género de traspaso que conlleva inevitablemente el sacrificio de lo mejor y más hermoso de la novela, pronto se llegará, para mayor gloria de la prisa y del realismo, a la muñequización de las grandes obras literarias, de suerte que el hombre, en vez de pasarse horas de horas leyendo LA GUERRA Y LA PAZ, de Tolstoi, la despache en tres entregas, sin calentarse mayormente la cabeza y ahorrándose mayormente tiempo y energía preciosos.

El texto de Salinas, publicado originalmente en 1948 como respuesta a su preocupación por el riesgo en que se ven algunas formas tradicionales de la vida del espíritu que yo estimo sumamente valiosas, empieza advirtiendo contra el triunfo de lo visual en la sociedad contemporánea (una amenaza a la que se suma la fotografía y el cine).

La reacción entre el pictorial turn (giro visual), como lo ha bautizado Mitchell, se inscribe en los movimientos típicos de reacción iconoclasta que cada sociedad sufre.

“Si Salinas se hubiera documentado, habría sabido que su temar al caos desencadenado por una posible adaptación a las grandes obras literarias a la viñeta no era infundado desde 1941 la colección Classics Illustrated (Editorial Gilberton) (Accorsi, 1998)

Vertía en viñetas Don Quijote, Moby Dick, Hamlet, La Iliada (por supuesto) y otros títulos canónicos de las letras occidentales.

Curiosamente, Classics Illustrated, duró 169 números entre 1941 y 1971, no se presentaba como un cómic: el nombre “Classic Illustrated” es el mejor nombre para su publicación periódica.

“En realidad no es un cómic.... es la versión ilustrada, o en imagen, de tus clásicos favoritos” (Rocco, 2008).

Por supuesto, las afirmaciones de los editores de Classic Illustrated no podían engañar al doctor Frederick Huerta, que a los mediados de los 50 fue una de las fuerzas intelectuales más activas en la crítica al cómic por su supuesta influencia negativa sobre la formación intelectual y social de los jóvenes: “Los cómics adaptados de la literatura clásica se utilizan, según se ha informado en 25000 escuelas en estados Unidos. Si esto es cierto, entonces nunca he visto una acusación más grave contra la educación americana, pues castran los clásicos, condensándolos (dejando fuera todo lo que hace que el libro sea excelente), están tan mal impresos y dibujados con tan poco arte como los demás cómics, y, como a menudo he comprobado, no revelan a los niños el mundo de la buena literatura que ha sido en todo momento el pilar de la educación liberal humanista” (Huerta, 2009)

La intención de utilizar al cómic como una antesala de la verdadera lectura (que en España se reflejó en la campaña donde hoy hay un tebeo, mañana habrá un libro)

también producía, pues, reacciones adversas. Y se temía que esta subliteratura dañara irremediablemente las tiernas mentes infantiles sin formar.

El temor al poder de las imágenes producía un pánico descrito por Mc Luhan en términos generacionales “Los ancianos de la tribu, que nunca se habían fijado en que el periódico ordinario era tan frenético como una exposición de arte surrealista, no podían darse cuenta de que los comic books eran tan exóticos como los libros iluminados del siglo VIII. Así que, al no haberse fijado en nada de la forma, apenas pudieron distinguir tampoco nada de su contenido.

El caos y la violencia fue lo único que distinguieron. Por tanto, con una lógica literaria ingenua esperaron que la violencia inundara el mundo” (Luhan, 2003)

Podríamos decir que el bienintencionado empeño en considerar al cómic como la literatura por parte de autores como Eisner no ha hecho sino perjudicar la consideración sobre el cómic, ya que ha facilitado que se le juzgue utilizando criterios propios de la literatura, en lugar de criterios específicos del cómic.

El cómic se lee, sí, pero es una experiencia de lectura completamente distinta de la experiencia de lectura de la literatura, de la misma manera que la forma en que vemos un cómic no tiene nada que ver con la forma en que vemos una película o la televisión.

Harvey explica este común error crítico. “El cómic puede ser evaluado (y a menudo es así) a partir de argumentos puramente literarios, cuando el crítico se concentra en cosas tales como el retrato de personajes, el tono y el estilo del lenguaje, la verosimilitud de las personalidades y los incidentes, el argumento, la resolución del conflicto, la unidad, y los temas.

Aunque semejante análisis contribuye a un entendimiento de la historieta o el libro, utilizar este método exclusivamente ignora el carácter esencial del medio al pasar por alto sus elementos visuales. De forma similar, un análisis que se concentre en el aspecto

gráfico (comentando la composición, el diseño, el estilo y demás) ignora el propósito al que sirven los aspectos visuales, la historia o el chiste que se está contando.

“El cómic emplea la técnica tanto de lo literario como de las artes gráficas, pero no es ni completamente verbal ni exclusivamente gráfico en sus funciones” (Harvey, 1994)

La búsqueda de un modelo de análisis propio del cómic es, por tanto, uno de los proyectos más importantes para los estudiosos actuales de la historieta.

Un modelo capaz de explicar la relación del cómic con el arte y la literatura, incluso con los clásicos de la literatura, no en términos comparativos, sino en términos alternativos.

“Se ha observado que los medios mezclados como el cómic, exigen una atención a aspectos de relación entre imágenes y palabras, y no al mero valor de unos y otros por separados” (Mitchell, 2009)

“Tal vez ése sea el camino para entender la reinterpretación postmoderna que hace R. Sikoryak de Dostoievski en un cómic que probablemente habría producido pesadillas a Salinas” (Sikoryak, 2000)

Sikoryak adapta Crimen y Castigo en 11 páginas, utilizando los personajes y lenguaje gráfico de los tebeos de Batman de los años 50.

Pastiche, parodia, deconstrucción o alucinación, sea lo que sea, Crime and Punishment no es explicable en su totalidad ni desde la crítica literaria ni desde la crítica de arte y si no contamos por el momento con herramientas suficientes para analizarlo, eso no debe hacer que lo tratemos como un aborto literario o un sub producto artístico, sino que debemos estimularnos para desarrollar el lenguaje preciso que nos capacite para enfrentarnos a él en sus propios términos.

En resumen el cómic entendido como un proceso de lectura, puede guardar un argumento válido, además que desde nuestro sentido, estimula la investigación, por lo tanto motiva al regreso por la literatura tradicional. De cualquier manera el aprender a leer medios visuales es un importante apéndice que genera la lectura de historietas, tirillas o cómics entre los niños, jóvenes y adultos.

2.5.- Un medio de masas

El pecado original del cómic, es esencial para entender la función social que ha desempeñado durante décadas.

“Lo cierto es que ni los estudiosos de la historia del medio se ponen de acuerdo sobre cuál es el verdadero origen del mismo, agrupándose en dos tendencias principales. Una de ellas reconoce como inventor del cómic al profesor suizo Rodolphe Töpffer, que realizó algunas historias and estampes desde finales de la década de 1820, mientras que la otra requiere localizar el momento seminal en los periódicos de Joseph Pulitzer (New York World) y William Rodoiph Hearst (New York Jornal) a finales del siglo XIX, y especialmente en los hallazgos de dibujantes como Richard Fellton o Outcauld, Rudolph Dirks o Bud Fisher, entre otros” (Miller, 2007)

Este debate revela una maniobra estratégica entre quienes quieren definir el cómic como medio de masas y, quienes prefieren verlo como parte de la tradición cultural artística.

La búsqueda de las raíces correctas es una forma habitual de legitimar el presente, y no es de extrañar por tanto que en los últimos años se haya reivindicado con fuerza la figura de Töpffer, más en sintonía con la imagen culta de la novela gráfica actual.

Sin embargo no se puede saltar sobre décadas de historietas hijas del ruido y la furia de la urbe moderna de Outcauld y los demás pioneros de la prensa americana de finales del XIX y principios del XX.

Fueron ellos, más que nadie, quienes iniciaron la tradición que habría de seguir el cómic americano, europeo y japonés durante la pasada centuria, y el cómic no puede renunciar tan rápidamente a sus revoltosos antepasados.

“Ian Gordon distingue dos factores que apartaron los cómics americanos de las anteriores historietas europeas: el uso de personajes con continuidad y su aparición en periódicos de circulación masiva, los cual los convertiría en productos del mercado de masas” (Gordon, 1998)

Desde el principio, esta dualidad del cómic ha tenido consecuencias contradictorias para la recepción del mismo por parte de la sociedad.

El éxito de las viñetas de Yellow Kid de Outcault fue tan fenomenal que llegó a definir tanto al periódico de Pulitzer como al de Hearst (durante un período se publicó en ambos a la vez), dando así lugar a la expresión periodismo amarillo.

“Que el primer personaje del cómic americano viera cómo se apropiaba de su forma cromática un movimiento periodístico de amplio testimonio del poder y la popularidad del cómic.

“Pero debido a que ese movimiento era completamente comercial, y encarnaba una ética reprobable y sensacionalista que se dirige a las emociones más bajas, la nueva forma artística quedó asociada únicamente con los órdenes inferiores del comportamiento racional; una circunstancia que proyectaría su sombra durante mucho tiempo sobre cualquier reivindicación de mérito artístico y contenido intelectual en los tebeos. ¿Cómo iba algo que apareció por vez primera en las escandalosas columnas de la prensa sensacionalista a tener el menor interés para un lector inteligente y respetable?” (Harvey, 1994)

“Posteriormente se indica que el cómic pertenece a la cultura industrial y, como tal construye relatos modernos aunque su capacidad legitimadora está en tensión con el

discurso letrado, y añade que con el rechazo de la cultura letrada, los tebeos se vuelven marginales y desde allí construyen sus propios relatos” (Ana, 2003)

Durante años, este destierro a los arrabales de la cultura supuso una limitación para su desarrollo artístico como medio para adultos, pero a partir de los años sesenta, algunos de los más importantes autores underground explotarán dicha tensión para abrir una vía experimental que aprovechara las ventajas de sentarse en la orilla del mundo intelectual, como reclama Clowes.

Bill Griffith, uno de los pioneros del comic, encuentra en esa ambigüedad precisamente una de las virtudes de la historieta:

“No soy capaz de decidir si soy un dibujante que escribe o un escritor que dibuja. El cómic resuelve de forma adecuada esa contradicción de una forma nueva y muy satisfactoria.

“También encarna, para mí, la unificación del arte Alto y Bajo. El cómic es un medio originalmente Bajo que ha sido puesto al servicio del arte Alto a través de una dinastía que empieza con Krazy Kat, continúa con el Mad de Kurtzman y Crumb y los underground y llega hasta ahora”. (Rosenkranz, 2002)

Es por eso por lo que para Clowes la novela gráfica se convierte en novela comic-strip, en un intento de reunir las nuevas ambiciones representadas por la novela con el entrañable término popular con el que se ha conocido siempre a las series de cómic de la prensa: strips.

Los problemas que encuentran autores y teóricos, los editores parecen haber elegido ya, para ponerse de acuerdo en un nombre que defina lo que están haciendo y leyendo ahora, demuestran en parte lo novedoso de estos cómics, pero también lo endeble de la tradición intelectual de la historieta y lo insatisfactorio de los términos utilizados previamente.

No podemos decir alegremente que el nombre no importa. Los nombres importan mucho, hasta el punto de que al mismo tiempo que hablan de nuestros orígenes, pueden determinar nuestro futuro, y los nombres que se han utilizado para designar el arte que practican los novelistas gráficos han sido habitualmente nombres despectivos.

2.6.- Un mal nombre

El mal nombre del cómic empieza con el mismo Töpffer, que acostumbraba a utilizar apodos poco serios para referirse a sus propias creaciones, desde garabatos hasta tonterías gráficas.

“En la recopilación de sus ensayos sobre el arte, titulada *Reflexions et menus-propos d'un peintre genevois*., “Töpffer burbujea con teorías que no pierde tomarse en serio. Sobre todo no puede imaginar que el lector le tome en serio durante mucho tiempo” (Topfer, 1848)

El deseo de teorizar contrarrestado por el temor a parecer demasiado pomposo de Töpffer, tiene un significativo eco en el “manifiesto de la novela gráfica” de Eddie Campbell, que en su noveno punto reza:

El término ha de ser utilizado como emblema o bandera que se enarbolará cuando se llame a batalla o cuando se masculle una pregunta sobre la localización de determinada sección en una librería desconocida. Los editores pueden usar el término una y otra vez hasta que signifique aún menos de lo que ya significa.

Aún más los novelistas gráficos son muy conscientes de que la siguiente oleada de historietistas elegiría trabajar en los formatos más pequeños posibles y nos ridiculizará a todos por nuestra pomposidad”.

Es evidente que, después de más de un siglo de no tomarse en serio a sí mismos, a los historietistas le cuesta empezar a hacerlo ahora.

En Francia, donde la industria editorial más potente de Europa se ha visto acompañada por el más temprano reconocimiento cultural del cómic, este se conoce con el nombre de *bade dessinée* (literalmente, tira dibujada), tal vez uno de los términos aparentemente más asépticos y descriptivos de los que se han aplicado al medio en diversas lenguas.

“Sin embargo, Thierry Groensteen observa que dicho término no se estableció hasta la década de los sesenta, es decir, cuando el cómic tenía más de un siglo de antigüedad, y que anteriormente era conocido con nombres como *histoires en estampes* (expresión inventada por Töpffer, como hemos visto), *histoires en images*, *récits illustrés*, *films dessinés* y por supuesto *cómics*” (Kunzle, 2007)

La tardanza en encontrar un nombre nos hace pensar en un arte huérfano, un arte que no acaba de ser reconocido por la sociedad.

En España los dos nombres más difundidos de origen propio hacen referencia a la naturaleza infantil o al escaso valor del medio. “Tebeos deriva de la popular revista TBO, fundada en 1917, y destinada al humor para niños, mientras que *historieta*, que en sí significa fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia, es un término importado de Hispanoamérica, donde señala que también se utiliza en nombre “*muñequitos*” (en cuba), lo que no mejora notablemente la consideración social del medio” (Merino, 2003)

El caso de Japón merece que nos detengamos un instante, Japón ofrece para el mundo del cómic – y para la cultura popular contemporánea, en su más amplia expresión- un conjunto de contrastes y similitudes muy interesantes.

Por un lado, Japón representa el exotismo incomprensible del Lejano Oriente, Es, además, el principal mercado del cómic mundial, y desde los años ochenta ha ido

conquistando poco a poco los ámbitos Europeo y Norteamericano, revitalizando en parte su cuerpo de lectores y también sus estrategias editoriales de forma muy especial en los formatos más semejantes al libro tradicional, que se alejan de la revista típica de nuestras tradiciones viñateras, y en la utilización del blanco y negro.

Estas características formales, junto a la apertura a temas y géneros más allá de las aventuras para chicos y los superhéroes predominantes en Occidente, han tenido una influencia destacada en la configuración de la novela gráfica actual, como vemos Japón es un país donde la presencia abrumadora del cómic en la sociedad alcanza hasta las más altas esferas sociales.

Cada idioma ha desarrollado su propia expresión -quadrinhos en Portugal, fumetti en Italia, Bildgeschichte en Alemania-, pero la palabra universal que todas las lenguas utilizan para identificarlo en la voz inglesa es cómic, que en España está aceptada y recogida por el diccionario de la RAE.

Cómic que en Estados Unidos acabó imponiéndose a expresiones del mismo talante, como funnies, ha planteado sin embargo notabilísimos problemas en el ámbito norteamericano, ya que ha arrojado siempre una sombra de duda sobre aquellos cómics que no pretendían ser cómics.

“Ya en 1935 en los albores del primer cómic de aventuras y dramático, un periodista escribía que algunos podrían llamarse de forma más apropiada trágicos o patéticos que cómicos (comics), pero técnicamente a todos se les llama cómics” (Groensteen, 2009)

La necesidad de buscar una palabra que presentara de forma más neutra el medio, librándole de las connotaciones humorísticas e infantiles, ha existido siempre que se ha planteado la posibilidad de ensayar un cómic que mirase en una dirección distinta de la marcada por la corriente hegemónica.

Así, en 1950, los editores de *It Rhymes With Lust*, una historieta de género negro que se alargaba hasta más de 100 páginas y se vendía en el formato típico de los libros policíacos de bolsillo, la presentaban como *picture novel*.

Cuando en 1955 la editorial EC intentó superar las limitaciones del código de autocensura de la industria del cómic -que reconocía así expresamente que todo su mercado era exclusivamente infantil-, probó un nuevo formato de combinación de texto e ilustración y lo bautizó como *picto fiction*.

2.7.- Pero ¿Qué es el cómic?

Hemos decidido colocar este apartado en este capítulo y, no en otro; pues creemos en la vigencia de este medio para nosotros micromedio, por el valor educomunicacional que representa. Por tal motivo consideraremos, si existe algún tipo de extrañeza al querer colocarlo en alguno otro.

Aquí comienza nuestro viaje. El mundo del cómic es enorme y variada nuestra definición debe abarcar todos estos tipos, pero al mismo tiempo no debe incluir algo que no sea cómic.

Cómic es la palabra genérica en cuanto al medio impreso se refiere y no a un objeto específico como *comic book* o *tira cómica*.

Todos podemos visualizar un cómic pero ¿qué es el cómic? Al definir cómic el maestro Will Eisner empleaba el término *arte secuencial*, pues cuando son parte de una secuencia aun siendo una secuencia de aún solo dos, el arte de la imagen se transforma en algo más el arte de los cómics.

Claro está que esa definición es estrictamente en cuanto se refiere a estilo cualidad o temática, se ha escrito ya mucho sobre las diversas escuelas del cómic, sobre ciertos

dibujantes, sobre cierta tendencia, pero a la hora de definir lo que es el cómic es preciso realizar una operación estética para separar la forma del contenido.

La forma artística —el medio— conocida por cómics es una recipiente en el que se puede contener cualquier clase de ideas e imágenes, el contenido de esas imágenes es naturalmente cosa de los creadores y ya se sabe que cada cual tiene su gusto, el caso es no confundir el mensaje con el mensajero.

En una u otra ocasión prácticamente todos los medios de comunicación han sido objeto de un concienzudo examen crítico, pero a los cómics no se les ha prestado la debida atención, a ver si ahora podemos rectificar esa situación.

El término de Eisner parece un buen punto de partida del que arrancar, veamos si podemos extenderlo para convertirlo en una definición para un diccionario.

Hay muchas clases de arte ¿Porqué no buscar algo más específico?, ARTE VISUAL SECUENCIAL pero no son los dibujos animados un arte visual secuencial, la diferencia básica es que la animación es secuencial en el tiempo pero no yuxtapuesta en el espacio, como es el caso de los cómics, cada cuadro consecutivo de una película se proyecta en el mismo sitio exactamente: La pantalla, las viñetas de los cómics sin embargo ocupan cada una de ellas un espacio diferente, y, el espacio es para los cómics lo que el tiempo es para las películas.

En todo caso así resulta algo más específico ARTE VISUAL SECUENCIAL YUXTAPUESTO. ¿Pero tiene que decir arte?, ¿no implica eso un cierto tipo de valoración?, entonces que tal así IMÁGENES ESTATICAS SECUENCIADAS Y YUXTAPUESTAS.

Puede quedar así.

Cómic.- Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector, aunque

no suele oírse eso en una conversación normal, en la mayoría del caos han de bastar con la definición Arte Secuencial.

En todo caso dejamos a deliberación, la precisión con la que semiólogos y artistas conceptuales, deseen dirigirse a este medio comunicativo. Para nosotros es más importante reconocer que dentro de todo este concepto, existe la posibilidad de formar en el educando, la importancia de darle a cada cosa su lugar, y a ello la posibilidad de crear sentido emancipador y directo sobre lo que se desea trabajar.

CAPÍTULO 3

LAS VENTAJAS DE LA EDUCACIÓN ALTERNATIVA DENTRO DEL PLAN EDUCATIVO EN EL ECUADOR

3.1.- Momento de integrar educación alternativa en las aulas de clase

Basándonos en el plan decenal de educación en el Ecuador cuyo objetivo es garantizar la calidad de la educación nacional con equidad, visión intercultural e inclusiva, desde un enfoque de los derechos y deberes para fortalecer la formación ciudadana y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana. Creemos en la importancia de educar a los estudiantes en cuanto a los nuevos valores del mundo (como el cuidado y preservación del agua entre otros), de manera creativa y con un amplio sentido de aprendizaje sobre los medios visuales.

Además si nos mantenemos bajo la visión del plan que dicta que debe existir un sistema educativo nacional integral e integrado, coordinado, descentralizado y flexible, que satisface las necesidades de aprendizaje individual y social, que contribuye a fortalecer la identidad cultural, a fomentar la unidad en la diversidad, a consolidar una sociedad con conciencia intercultural, que fortalezca el país pluricultural y multiétnico, con una visión universal, reflexiva, crítica, participativa, solidaria y democrática; con conocimientos, habilidades y valores que aseguren condiciones de competitividad, productividad y desarrollo técnico y científico para mejorar las calidad de vida de los ecuatorianos y alcanzar un desarrollo sustentable en el país, pensamos en la importancia de crear una metodología que sirva de soporte a las materias regulares y que sobre todo forje ciudadanos menos conformistas y más críticos sobre la realidad ecuatoriana y se proyecte en su participación y competitividad en el orden mundial.

Esta metodología piensa en una educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, que promueva el respeto a los derechos humanos, derechos colectivos, desarrolle un pensamiento crítico, y proporcione destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimule la creatividad y el

pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsando la interculturalidad, la solidaridad y la paz. Una educación que prepare a ciudadanos para la producción de conocimientos y para el trabajo.

Por lo tanto vemos una ventaja en el conocimiento adquirido y sobre todo una oportunidad para adherir medios alternativos y colocarlos en las aulas de clase para educar, desde la participación de los estudiantes con los medios.

Es así como el cómic se ubica como un medio visual, de altos valores creativos y sobre todo con una calidad cultural de enseñanza muy interesante e inclusiva, pues trabaja con todas aquellas personas que podrían tener otra manera de aprendizaje - conocimiento.

Esta viñeta nos muestra lo que podría pensar un niño sobre la educación, son muy pocos los que van a clases, (alejándose del entorno familiar) con tranquilidad y motivación, sin alienaciones que nada tienen que ver con lo que una educación participativa y humanista pretenden.

Una propuesta de educación alternativa permite generar un trabajo participativo, de interacción permanente, privilegiando la participación del alumno, a partir de la orientación y guía del docente, donde el proceso de aprendizaje significativo es auto gestionado por el mismo alumno a través de las mediaciones pedagógicas, de su propia reflexión, de su propio análisis, pero también del trabajo colaborativo entre los diferentes grupos.

3.2.- Ideas generales para una educación alternativa

En una época de profundos cambios socioculturales y económicos, la educación no puede quedarse al margen, por el contrario debe ser una de las claves principales que permita comprender la realidad compleja en que vivimos, facilitando la adquisición de competencias necesarias para resolverlas.

Estas competencias están relacionadas con una auténtica formación a lo largo de la vida, tanto de los estudiantes como de los docentes.

Desde esta perspectiva, el docente tiene que acompañar, guiar y orientar de diferentes maneras, realizando un proceso de mediación a través de múltiples recursos y alternativas, para no convertir la práctica docente en una mera transmisión de conceptos o acumulación de respuestas acertadas.

Además los docentes, deben estar convencidos de la gran capacidad de los estudiantes para construir sus conocimientos y construirse.

“Se propone un tipo de educación desde lo alternativo, donde lo alternativo representa siempre el intento de encontrar los aspectos fundamentales del sentido de la educación en el mundo contemporáneo, tratando de encontrar un sentido a las relaciones, situaciones y propuestas pedagógicas” (Castillo, 2005)

Basándonos en un estudio realizado en Argentina sobre niveles de estudio más amplios y con propósitos alternativos veamos las siguientes ventajas:

3.3.- Educar para

Existen distintas alternativas de educación que se sintetizan en los educar para. Todas estas alternativas intentan convertir a los alumnos en sujetos de la educación y no en objetos de la misma, por lo que, todos son importantes y no excluyentes entre sí.

Las alternativas son:

Educación para la incertidumbre: en el mundo actual de vertiginosos cambios, la incertidumbre es de dimensiones inimaginables.

Se trata de educar para interrogar en forma permanente la realidad; para localizar, reconocer, procesar y utilizar información; para resolver problemas, para saber

reconocer las propuestas mágicas de certidumbre, para desmitificarlas y resignificarlas; y para crear, recrear y utilizar recursos tecnológicos de escala humana.

Educar para gozar de la vida: significa generar entusiasmo, donde los estudiantes se sienten vivos, comparten su creatividad, generan respuestas originales, se divierten, juegan y gozan.

“Todo ello implica necesariamente un ambiente gozoso, tanto en los recursos materiales como en el encuentro humano”. (Castillo, 1999).

Educar para la significación: esta propuesta busca procesos significativos que involucren tanto a los docentes como a los alumnos.

“Una educación con sentido educa protagonistas, seres para los cuales todas y cada una de las actividades, todos y cada uno de los conceptos, todos y cada uno de los proyectos, significan algo para su vida”. (Castillo, 1999).

Educar para la expresión: esta propuesta pone énfasis en la capacidad expresiva, que significa un dominio del tema y de la materia discursiva y se manifiesta a través de claridad, coherencia, seguridad, riqueza, belleza en el manejo de las formas de los diferentes lenguajes.

Considera al diálogo como lo fundamental para el aprendizaje.

Educar para convivir: esta línea hace hincapié en el compañerismo y colaboración tanto entre los alumnos como entre alumnos y docente.

Existe un interaprendizaje donde todos participan tanto en la formación de sus compañeros como en la del docente. Para lograr esto, se debe creer en las capacidades de los alumnos, en sus actitudes críticas, en sus reflexiones, en sus conocimientos, en sus investigaciones, etc.

Se debe respetarlos y elogiarlos. Una forma de construir conocimientos es mediante el intercambio de experiencias y de conocimientos, permitiendo un aprendizaje de una manera activa y motivadora.

“Para lograrlo, se necesita la existencia del grupo, donde cada alumno logre apertura, comunicación e interacción con el resto del grupo”. (Castillo, 1999).

Educar para apropiarse de la historia y de la cultura: en la cultura se educa por la producción cultural, porque todo producto cultural y su proceso son educativos.

“Esta alternativa se orienta a promover y cultivar virtudes activas”. (Castillo, 1999).

Ahora bien lo que propone la educación alternativa es explicar el sentido de la práctica, ofrecer una fundamentación y explicar bien lo que se espera que el alumno aprenda con la misma. Por lo tanto se requieren algunas prácticas alternativas, donde el cómic encaja profundamente por su nivel crítico, cultural, creativo y sobre todo educativo.

3.4.- Prácticas alternativas

Existen muchas posibilidades de prácticas de aprendizaje, entre las que se pueden mencionar (Castillo, 2005)

Prácticas de significación: permiten a los alumnos enfrentarse críticamente a los textos y la capacidad de relacionarlos.

Prácticas de prospección: acercan el futuro, permiten ofrecer a los estudiantes recursos para pensar en el futuro.

Prácticas de observación: permiten desarrollar la capacidad de observación que es fundamental en toda profesión. Esa capacidad no se adquiere espontáneamente, sino que debe ser desarrollada. Sobre todo es las bases arquetípicas.

Prácticas de interacción: propician el interaprendizaje y el trabajo en grupo. Son prácticas que abren un camino para dos instancias de aprendizaje: con el grupo y con el contexto.

Prácticas de reflexión sobre el contexto: permiten reflexionar sobre las variadas caras del contexto, orientar los conceptos a situaciones y prácticas del entorno de los estudiantes.

Prácticas de aplicación: permiten realizar tareas donde pasa a primer plano el hacer con los otros, con objetos y espacios. Se conjugan con otras, sobre todo la interacción, ya que se trata de relacionarse con los seres insertos en determinadas situaciones.

Prácticas de inventiva: permiten brindar al estudiante la oportunidad de crear. Sin embargo, se requiere de información y de análisis de los temas para poder desarrollar las prácticas, de lo contrario, se dificulta la inventiva.

Prácticas para salir de la inhibición discursiva: la producción discursiva se logra luego de un largo proceso. Estas prácticas propician la productividad de materiales donde se vuelcan los resultados de los esfuerzos, abriendo la posibilidad de una obra, en el sentido de algo producido por el alumno mediante una verdadera objetivación de la práctica.

De tal forma esta metodología quiere brindar tanto a los alumnos como a los docentes la posibilidad de interactuar en las aulas de clase y fomentar nuevos recursos discursivos.

A través de la narrativa del cómic se recogen muchas instancias del aprendizaje de los niños (as) y de las futuras generaciones, principalmente se pretende la re significación del sentido en cuanto a la participación de las personas sobre la lectura de los medios, pues antes de satanizarlos y ser excluyentes con muchos de los medios, se logrará forjar

personas críticas y con un variado entendimiento sobre el tratamiento que se debe dar a éstos.

En el Ecuador la ausencia de este tipo de aprendizaje sobre los medios, nos ha obligado a llegar a niveles de ignorancia sobre el cuál debería darse un oportuno tratamiento, por lo tanto creemos que una práctica educomunicativa puede desarrollar personas con amplio sentido sobre la vida y también con una eficiente calidad crítica sobre los medios.

3.5.- El cómic en el Ecuador

Llevamos algunos años entendiendo cómo funciona la publicación del cómic en el Ecuador y es de extrañar la disponibilidad de cómics que existen.

La situación es así más o menos: series que llegan con irregularidad, espacios contados donde la mercancía no es constante pero sí un tanto cara... Quizás el cambio más significativo se produce en el manga que, tal vez debido a su popularidad, tiene un volumen mayor de presencia en las librerías que otros géneros.

A pesar de no haber un mercado digno de llamarse con ese nombre, curiosamente, hay un ambiente general de aceptación del cómic como un medio válido de comunicación para todas las edades, o tal vez es esa nuestra impresión.

Cuando decimos que nos gusta el cómic, e incluso nos dedicamos a ello (tienen las habilidades para hacerlo), nadie los mira con expresión condescendiente ni los trata de inmaduros.

O por lo menos, eso es lo que hemos percibido. Según los “media”, aquí el cómic siempre está de moda. Cuando hablan acerca de algo relacionado con el cómic, ese término resulta el más utilizado. Y por esa misma razón nunca termina de estarlo realmente, porque no es verdad.

No hay producción nacional, no hay una distribución adecuada de material extranjero y el que hay, es caro. No hay un mercado del cómic. Pero, ¿podría haberlo?

Una descripción de cómo se encuentra el cómic a nivel de mercado se puede reducir a los tres puntos problemáticos que hemos citado: distribución, precio y producción nacional, los tres entremezclados en algunos aspectos.

No hay una distribución ni extensa ni constante de material extranjero. Además, los precios son altos: los únicos que tienen precios bajos son los ejemplares sobrantes que traen las distribuidoras comprados de saldo a otras distribuidoras.

Esto hace que en puntos muy determinados uno pueda comprar, por ejemplo, “Sin City”, a un precio accesible, pero cuidado con que no sea un número autoconclusivo.

El manga es lo que mejor se distribuye y tiene un relativo éxito entre los jóvenes (aunque no sé si lo último es por causa de lo primero o viceversa). Aun así, los precios son altos (para el país) y la distribución inconstante y limitada. En cuanto a novelas gráficas (sean de donde sean), de vez en cuando se puede comprar alguna que otra, pero a precios prohibitivos.

En cuanto a la producción propia, hay muy pocos intentos de publicación de material nacional. Son esporádicos, de distribución limitada. La mayoría de la producción de cómic se produce dentro de publicaciones ajenas al medio.

Las historias que se producen son un híbrido entre un género negro criollo y la crónica roja, con un dibujo correcto y un guión un tanto deficiente (especialmente en la abundancia, y en muchos casos redundancia, de los textos de apoyo) pero que funciona, especialmente entre el público al que está dirigida la historia.

Ahora, la pregunta que surge de esta experiencia es la siguiente: si los alumnos tuviesen fácil acceso (buena distribución y precio económico) a diferentes colecciones, ¿las comprarían? ¿Conformarían un público fiel lo suficientemente grande como para mantener un mercado, por muy reducido que fuese este en comparación con los del exterior?

En Quito, el club Ichiban, un grupo de aficionados al manga, hicieron una semana con exposiciones, conferencias y películas, todo relacionado con el cómic. En base a todo lo que acabamos de enumerar, creo que sí existe un público potencial de cómics lo suficientemente amplio como para sostener unas pocas publicaciones bien distribuidas en las que alternar material nacional con extranjero.

Una empresa grande, con una capacidad económica suficiente, podría sustentar con facilidad, y hasta rentabilidad, un proyecto como ese. Por ejemplo, ¿por qué “El comercio” no empieza a distribuir dos o tres colecciones de Vid, la editorial mexicana? ¿O “El Universo”? ¿o hasta el “Hoy”? Pero pequeñas iniciativas (que ya las hay) podrían funcionar también si la distribución consiguiese ser mayor y más constante, hubiese más difusión e información y el precio fuese menor.

Para la producción nacional, dejando aparte el contenido, la solución la vemos en los mismos puntos: una distribución muy amplia y constante y, sobre todo, un precio bajo.

Por ejemplo, el modelo de “Últimas noticias” (ocho páginas en A5, con papel periódico y un logotipo publicitario en una esquina de cada página, además de un anuncio ocupando un tercio de las dos páginas centrales) me parece un modelo viable, aunque no se compare con la calidad de una edición a lo norteamericano. Pero, por el momento, nos parece que o es eso o es nada. Y siempre preferiré algo a nada.

Todo esto no es más que una elucubración y en parte un ejercicio estéril, sobre todo cuando mucho de lo que se dice depende de aquellos que tienen la capacidad económica

para hacerlo. Como no nos encontramos entre ellos, no podemos hacer nada más allá de hablar al respecto... ¿o sí podemos?

3.6.- Sugerencia de actividades

A continuación proponemos una serie de actividades generales, para orientar el trabajo con este tipo de textos. Estos se adecuarían, al nivel y características de los alumnos.

3.6.1.- Actividades previas

Diferenciar el cómic de otros tipos de prensa escrita como periódicos, revistas, para llegar a conocer las características del mismo.

Confeccionar una selección de viñetas agrupándolas por formas: cuadradas, redondas, rectangulares, irregulares...

Confeccionar una colección de onomatopeyas. Se clasificarán en dos grupos, uno con las que tengan un sonido fuerte y otro de las que tengan un sonido suave.

Confeccionar una colección de viñetas que tengan líneas cinéticas. Se agruparán según sean personas, animales o cosas las que se muevan.

Confeccionar una colección de títulos de historietas, procurando recoger diferentes tipos de rotulación.

Confeccionar una colección de globos y agruparlos según la forma y contenido: hablan, piensan, gritan...

Pintar de color rojo el contorno de las viñetas.

Pintar de color verde el contorno de los globos.

Pintar de color azul el contorno de los cartuchos.

Señalar con flechas de color negro las onomatopeyas.

Señala con flechas de color rojo las líneas cinéticas.

Señala con flechas de color azul los textos de apoyo.

Distinguir los personajes principales de los secundarios

3.6.2.- Otras actividades

Conocer la historia del tebeo. Se pueden consultar en Internet las siguientes páginas:

Mortadelo y Filemón: <http://www.mortadeloyfilemon.com/>

Los tebeos de siempre: <http://atc.ugr.es/~jbernier/comic/comic.es.html>

El botones Sacarino: <http://www.edicionesb.com/sacarino/index.htm>

Historia del Cómic Español: <http://www.delcomic.es/museo/expo/historia.htm>

Museo del Cómic y de la Ilustración: <http://www.delcomic.es/museo/inicio.htm>

Mafalda: <http://orbita.starmedia.com/~mafaldacycia/mafalda.htm>

http://mafalda.dreamers.com/Personajes/personajes_del_comic.htm

Tintín: <http://www.publispain.com/tintin/>

This document was created using
Solid Converter
Para eliminar este mensaje, puede comprar el producto en
<http://www.SolidDocuments.com/>

3.7.- Selección de viñetas altamente significativas

Lectura de dos o tres historietas del personaje elegido, seleccionar las viñetas que consideren más significativas a la hora de definir al personaje -características físicas y/o psicológicas- y explicar por qué las viñetas elegidas describen al personaje (por ejemplo: Zipi y Zape, gemelos, uno rubio y otro moreno, con escaso interés por los estudios, traviesos, que provocan continuamente situaciones de tensión familiar ante un padre excesivamente severo y algo ridículo).

Recomponer una historieta a partir de las viñetas sueltas: De la historieta seleccionada, tras fotocopiarla, se recortan las viñetas, se entremezclan y se pide a los alumnos que creen sus propias historias con sus diferentes sentidos y prácticas.

Creación de textos para una historieta: Se fotocopia una historieta en la que se han borrado los textos de los globos para que los alumnos individualmente, por parejas o en pequeño grupo elaboren textos adecuados para la historieta que recompongan la secuencia de la historieta.

Ofrecer el argumento de una historia Para que la secuencien y dibujen a su gusto. El juglar canta bajo el torreón de su amada. Por una ventana le lanzan una escalera y un silbido le invita a subir. El juglar imagina un profundo flechazo de amor e inicia la escalada. Al llegar arriba aparece un mazo que le golpea y le hace caer. Después del porrazo y la caída, y mientras ve las estrellas, se queja ante su desventurada situación.

Antes de realizar la historieta piensa: ¿cuántas viñetas necesitarás?, ¿qué acción colocarás en cada una?, ¿ cómo irá vestido el personaje y cuáles serán sus características?, ¿ qué metáfora utilizarás cuando el juglar imagina el “profundo flechazo de amor”, ¿qué líneas cinéticas emplearás en toda la historieta y especialmente en el mazazo y el golpe de la caída? ¿ Usarás también onomatopeyas?.

3.8.- El cómic en el aula de clases

Generalmente, cuando proponemos trabajar con un cómic en el aula de clases, pensamos en la utilización de historietas de temática o de trasfondo histórico sin más.

El papel del docente se limita entonces a seleccionar y facilitar a sus alumnos una historieta que reproduzca un determinado acontecimiento con un rigor cuanto menos aceptable y que, en la mayor parte de los casos, deje a un lado el elemento fantástico.

El problema más habitual es que tanto el docente como el alumno quedan insatisfechos con la lectura. El primero por la falta de rigor o profundidad al tratar el tema histórico, y el segundo por la lejanía de la trama respecto a sus vivencias reales y sus aspiraciones o “vivencias de su imaginación”.

Afortunadamente desde finales de los ochenta, y gracias a la publicación de la revista francesa *Vécu. L'Histoire c'est aussi l'aventure*, nace un cómic histórico riguroso y a la vez atractivo, que en pocos años crea escuela.

Herederos de ella son cómics como *300* (Frank Miller) sobre la batalla de las Termópilas, *Maus* (Art Spiegelman) sobre el Holocausto, o *Persépolis* (Marjane Satrapi) sobre la revolución islámica en Irán.

Sin embargo, aunque no pudiésemos acceder a los buenos cómics de temática histórica o los hechos narrados por ellos no correspondiesen a los temas que debemos explicar a nuestros alumnos, debemos valorar positivamente el empleo del cómic e incluso animarnos a crear uno apropiado para nuestros fines docentes, ya que el lenguaje del cómic es un lenguaje cercano al alumno, que está acostumbrado a la imagen más que al texto.

Es similar al del cine, pero el continuum se desmenuza en unos pocos momentos esenciales. Si conseguimos que los alumnos comprendan cuáles son los momentos

esenciales en la narración de un hecho histórico concreto, habremos dado el primer paso para la creación de cómics: saber qué vamos a contar.

Una buena trama o un buen argumento son esenciales para la eficacia del cómic didáctico.

El error más frecuente cuando se diseña un cómic de carácter educativo es tener como referente la exposición oral del profesor y limitarse a sustituir a este último por un personaje dibujado que se presenta a los lectores y va narrando la lección.

Hemos de pensar en el cómic como una historieta: ha de contar una historia. Al tratar un acontecimiento histórico, su propia naturaleza ya supone en sí una "película" con argumento y personajes determinados, pero en otros casos podremos crear nosotros mismos, como autores, una trama en la que se inserte todo aquello que queremos enseñar.

Primero elaboraremos una lista de contenidos y después crearemos una trama interesante donde se inserten de manera natural.

Por ejemplo, si estuviésemos trabajando sobre la transmisión de textos clásicos, nuestro cómic tendría que responder, cuanto menos, a las siguientes preguntas: ¿Cómo se escriben los manuscritos medievales? ¿Quién los escribe? ¿Qué textos eligen? ¿Qué es un palimpsesto? ¿Cómo se trabaja actualmente para su descubrimiento? ¿Cómo se organizan los equipos y las tareas de investigación?

Si un personaje dibujado nos fuera respondiendo paso a paso, no conseguiríamos interesar a la mayoría de los lectores. Por eso estas cuestiones podrían incorporarse de manera "secundaria" a una trama de "novela policíaca o negra" al estilo del cómic americano de los años cuarenta (Steve Canyon, Spirit, etc.).

Así, el tebeo podría narrar la investigación del asesinato de un técnico de la biblioteca florentina y la desaparición del manuscrito con el que estaba trabajando.

Durante las pesquisas se mostrarían los centros, personajes, métodos y demás elementos del trabajo científico de recuperación de textos antiguos.

El policía protagonista se desplazaría a diferentes centros de trabajo y ciudades europeas para resolver el caso. De esta manera se mostraría la metodología de investigación científica, sus técnicas y lo que es un palimpsesto y, mediante flashback, se podría ir explicando la “vida del manuscrito” desaparecido (cómo fue escrito, por qué se quiso que perdurase ese texto, por qué y cómo fue después eliminado y reaprovechado su soporte para otro diferente, etc.).

Un texto "maldito" o "prohibido" que ya fue eliminado en la Edad Media y que en la actualidad estaba a punto de volver a ver la luz gracias a la digitalización multiespectral bien podría ser el motivo del crimen (recuérdese la trama de El nombre de la rosa).

La trama, sin embargo, no es el único elemento que debemos considerar. También es importante la creación de personajes (más o menos estereotipados) con los que el lector pueda establecer lazos de simpatía o antipatía.

Habremos de huir de la descripción narrativa de los personajes, ya que lo fundamental en el cómic es la imagen y el diálogo. Los personajes se irán retratando por sus acciones, su comportamiento con otros, sus actitudes, su lenguaje, su aspecto físico, etc.

Tras la elaboración de la trama, el siguiente paso es la creación de personajes principales y con estos elementos podremos empezar a escribir el guión.

Por último, antes de empezar a dibujar tendremos que familiarizarnos con los elementos formales del cómic posteriormente expuestos.

CAPÍTULO 4

CREACIÓN DE PERSONAJES

4.1 Prosémica, kinésica y paralingüística en la creación de los personajes

Las historias ilustradas, ya sean cómics, novelas gráficas o animaciones, están plagadas de personajes fantásticos que surgen de las mentes fértiles de sus creadores.

Cualquier persona que quiera adentrarse en este tipo de narrativa seguramente estará rebotando de ideas inspiradas en otros héroes, ya sean los de papel o los dibujantes que los crearon.

Ésta es una buena base para desarrollar personajes propios, y ésta es la intención de este capítulo: Fomentar la inspiración para crear personajes sólidos y creíbles mediante el estudio de técnicas y de algunas ideas de otros dibujantes. No obstante, o son solamente dibujos, pues los personajes deben ser más que músculos y trajes.

La gente que habitará el mundo de nuestro cómic “La guerra del agua”, necesita un objetivo. Serán fuertes o débiles, y poseerán otros rasgos que, como creadores, inventaremos para ellos.

Por eso hablaremos de una estructura arquetípica. Trataremos de desarrollar siete arquetipos básicos

Héroe.- Una persona real, llena de contradicciones, fuerte y decidido, pero débil e inseguro a la vez, el cometido de éste es encontrar el significado de la vida y transmitirlo a la gente de su mundo.

Mentor.- Sabio y erudito. Desinteresado y generoso. Suele tener el aspecto de un anciano, su cometido es enseñar, aconsejar al héroe en su viaje. Suele entregar un regalo que ayudará al héroe en su búsqueda.

Guardián del umbral.- Agresivo, siervo obediente del villano. Su labor en la historia será la de impedir el avance del héroe y poner a prueba su determinación.

Heraldo.- Amistoso, leal y, en ocasiones, demasiado directo. Suele ser el amante o el compañero del héroe la función de éste en la historia es ser el Heraldo del héroe. Los mensajes son siempre en beneficio de éste. Aporta siempre motivación al protagonista.

Metamorfo.- Cambia de personalidad. No es de fiar. Suele representarse como una mujer fatal. Su cometido es poner a prueba al héroe. Puede representar varios papeles para crear confusión.

Antagonista.- El lado oscuro, lo desconocido. Sentimientos reprimidos. Su cometido es evitar que el héroe alcance sus objetivos. Destruir las esperanzas.

Tunante.- Es travieso y alborotador, su cometido es darle un soplo de aire fresco en el cómic. Destacar lo absurdo y la hipocresía. Sembrar el caos.

Desarrollado por los genios C.G. Jung y Joseph Campbell. Ofrecerá un reparto de personajes ilustrados en una amplia variedad de estilos desarrollados también por distintos dibujantes, que nos mostrarán no sólo lo que se puede conseguir sino también como conseguirlo.

Así, teniendo una base de conocimiento y dominando la técnica, seremos capaces de crear a los personajes, que serán los protagonistas de ésta historia cuyo viaje será hacia el autodescubrimiento personal.

4.2.- Pero ¿qué son los arquetipos?

Según el célebre psicólogo C. G. Jung, los arquetipos son los principales modelos en los que nosotros, los humanos, nos basamos.

Jung aplicó estas ideas no sólo a nuestro comportamiento, sino también a nuestra tradición de mitos, leyendas y demás tipos de narraciones. Al desdibujarse las fronteras entre el mito y la realidad a través del concepto de los arquetipos, la narración se convierte en un medio apropiado para aprender lecciones sobre la vida. Mediante el reconocimiento de las distintas facetas de los arquetipos en la propia psique se puede identificar a los personajes de otras historias, y posiblemente incluso aprender algo de éstas.

Todos los personajes tienen que desempeñar un papel, y ese papel se centra básicamente en el protagonista y su viaje, la aventura.

Como narradores tenemos que comprender los roles de los distintos arquetipos para dar sustancia a las historias. Por desgracia, tener conocimientos limitados puede ser fatídico.

Las mejores historias surgen de la inspiración: la idea llega de repente, sin ninguna intención previa por nuestra parte. Emanan de un área conocida con el nombre de “inconsciente colectivo”, un almacén de ideas geniales y eternas.

Ahí es donde residen también los arquetipos. Cuando la verdadera inspiración se oculta tras una historia, los arquetipos merodean cumpliendo cada uno su cometido.

El problema surge cuando conoces toda la teoría sobre los arquetipos e intentas inventarte algo combinando acciones con personajes, ya que puede que acabes relatando algo artificial y sin vida.

La clave está en saber mentalmente lo que tiene que aparecer en la historia y vaciar la mente para permitir que surja esa chispa de inspiración que despierte la imaginación.

4.3.- Arquetipos

Los contenidos del inconsciente colectivo se denominan "arquetipos". A lo largo de su obra, Jung fue describiendo numerosos arquetipos, señalando que existen tantos como experiencias típicas en la vida: Dios, el demonio, el anciano sabio, el héroe, la madre tierra, etc.

“Las formas arquetípicas no son, precisamente, modelos estáticos. Son factores dinámicos que se manifiestan en impulsos, tan espontáneamente como los instintos” (Jung, 1998).

Los arquetipos son universales. Todo ser humano hereda las mismas imágenes arquetípicas básicas. Las diferencias culturales e individuales determinarán la forma en que estos arquetipos se manifiesten.

El concepto de arquetipo comienza a rondar la mente de Jung a partir del análisis de los sueños. Jung halló con frecuencia en los sueños, la presencia de elementos que no podían derivarse de la experiencia personal del sujeto. Freud ya había usado la expresión “remanentes arcaicos” para referirse a ciertas expresiones mentales cuyo origen parecía venir de mucho más allá de la historia personal. “Así como el cuerpo humano representa todo un museo de órganos, cada uno con una larga historia de evolución tras de sí, igualmente es de suponer que la mente esté organizada en forma análoga” (Jung, 1998).

Vamos a dedicar aquí, ya para ir finalizando este resumen, un conciso comentario sobre cuatro arquetipos fundamentales para la psicología analítica: el personaje, el ánima/ánimus, la sombra y el yo.

4.4.- La persona

Etimológicamente, la palabra personaje remite a las máscaras usadas por los actores en la antigua Grecia. En la psicología analítica este arquetipo cumple una función similar a la de la máscara de un actor, permitiéndonos representar un papel. El personaje es la careta o fachada que exhibimos públicamente, con el propósito de exteriorizar una imagen favorable.

El objetivo del personaje es la aceptación social. El personaje constituye el soporte de la vida social.

Una persona puede usar diferentes máscaras en diferentes contextos. Una máscara para el trabajo, otra para el trato con familiares, otra en el contexto de un grupo de amigos.

El rol del personaje puede ser provechoso o nocivo para la persona. Puede permitir obtener beneficios materiales que pueden ser canalizados luego para llevar una vida privada más satisfactoria.

Pero también puede acontecer que la persona se fusione demasiado con el personaje. En ese caso, el ego puede verse llevado a identificarse exclusivamente con el personaje, y otras facetas de la personalidad serán dejadas de lado. A la identificación exclusiva del ego con un personaje Jung la denomina “inflación”.

A esto se encuentran expuestos, por ejemplo, los políticos con sus asesores de imagen que los aconsejan y “entrenan” para lucir, decir y hacer lo conveniente para ser aceptados y votados. Los asesores de imagen no son otra cosa que “entrenadores” del arquetipo del personaje. Si “los asesorados” no practican una buena introspección pueden terminar identificados con el personaje. Al menos en Argentina, esto se ve mucho en la clase política.

Los casos de “personaje inflado” suelen mostrar personas con cierto éxito social que en algún momento comienzan a tener sensación de sin sentido en su vida. En el análisis

suelen percatarse de cierta hipocresía en sus relaciones e intereses sumada a una intensa sensación de incomodidad.

El objetivo del tratamiento gravita en deflacionar al personaje, procurando que se expresen los otros aspectos de la personalidad.

4.5.- El ánima y el animus

Para Jung, el personaje conforma la cara exterior de la psiquis, dado que es el rostro que se muestra al mundo. A la cara interior del psiquismo la designa bajo los términos “ánima” (en el hombre) y “ánimus” (en la mujer). El ánima representa el lado femenino de la psiquis del varón; y el ánimus es la parte masculina de la psiquis femenina.

“El hombre ha desarrollado su arquetipo ánima por la continua exposición a las mujeres durante muchas generaciones, y la mujer ha desarrollado su arquetipo ánimus por su exposición a los hombres.

A través de la vida y la interacción uno con otro durante generaciones, cada sexo ha adquirido características del sexo opuesto que facilitan las respuestas adecuadas y la comprensión del sexo opuesto (Jung, 1998).

Se deduce de esto la importancia de estos arquetipos en las relaciones con el sexo opuesto.

Cada hombre lleva dentro de su psiquis una estampa de todas las impresiones producidas por la mujer a través de los siglos. Lo propio sucede con las mujeres y el ánimus.

Dicha estampa, imagen o rastro es inconciente, y tiende a ser proyectada hacia la persona amada. El ánima en el hombre y el ánimus en la mujer es una de las principales causas de la atracción apasionada o del rechazo exaltado.

La cultura occidental tiene vastos antecedentes en relación a menospreciar lo femenino en los hombres y los aspectos masculinos en la mujer. Ya desde la infancia se estila burlar y cohibir con los mote de “mariquitas” y “marimachos” a los niños y niñas que exteriorizan características del sexo opuesto. Esto suele conducir a que el personaje adquiera prioridad y sofoque al ánima o ánimus.

Este desequilibrio podría ocasionar una rebelión del ánima o ánimus, en cuyo caso estaríamos frente a una reacción comúnmente evaluada como excesiva. Lejos de querer agotar la explicación de la homosexualidad y el transvestismo, Jung considera que una identificación del hombre con su ánima puede tener significativa incidencia en algunos casos.

4.6.- La sombra

Hemos mencionado que el ánima y el ánimus, manejan las relaciones entre los sexos proyectándose hacia el sexo opuesto.

Ahora bien, Jung postula la presencia de otro arquetipo al género propio del sujeto y que condiciona las relaciones de la persona con los sujetos del mismo sexo. Se trata de “la sombra”, uno de los arquetipos junguianos que más aceptación ha tenido en otras escuelas psicológicas.

Se trata de un arquetipo depositario de elementos de la naturaleza animal primitiva del hombre.

Al integrarse a la cultura, el ser humano es civilizado; esto implica moderar y refrenar los impulsos animales. En este proceso de civilización, que guarda mucha relación con el desarrollo del arquetipo del personaje, el individuo se desliga de su sabiduría instintiva.

Estos contenidos censurados, al deber su energía a profundas raíces evolutivas, no se doblegan fácilmente; se guarecen en el inconsciente donde permanecen en estado latente.

Las personas tienden a proyectar los empujes de su sombra en otras del mismo sexo generando hostilidad y rechazo entre personas del mismo género.

Cuando una persona manifiesta una exagerada aversión hacia otra persona del propio sexo, Jung sospecha que la persona ve en el otro a su propia sombra expulsada de sí.

La impugnación de la sombra empobrece la personalidad. La naturaleza animal del hombre no es necesariamente algo malo. En ciertas ocasiones, por ejemplo, cuando debemos decidir y actuar velozmente ante una situación de peligro, el ego suele quedar apabullado ante la conmoción repentina y dependemos de nuestras predisposiciones animales.

Si se permite la integración de la sombra en la personalidad del individuo podría lograrse que la misma enriquezca y complemente a las demás facetas del sujeto.

4.7.- El self

El yo es el arquetipo organizador de la personalidad. Es el arquetipo de la unificación que procura atraer y armonizar a los demás arquetipos, confiriendo a la personalidad un sentido de unidad. Cuando una persona dice que se encuentra en armonía con sí misma, en caso de que esta sensación sea verdadera, el arquetipo del yo está efectuando exitosamente su tarea.

Para Jung esta tarea no se logra desde la ignorancia sino desde el conocimiento de sí. La persona que no se conoce termina proyectando los elementos reprimidos de su inconsciente sobre los demás.

“Es interesante no confundir el yo con el ego. El arquetipo del yo es un principio unificador, una especie de guía interior. El ego, en cambio, se ve tironeado entre las

demandas sociales y los impulsos del inconciente, entre el ánima o el ánimus y el personaje” (Jung, 1984)

4.8.- Fisonomía del personaje típico

El tipo es un resultado de la acción narrada, es el personaje o la situación lograda, individual, convincente, que queda en la memoria.

Adquiere una fisonomía completa, no sólo exterior, sino también intelectual y moral.

Un personaje es válido cuando a través de sus gestos y su proceder se define su personalidad, su forma de reaccionar ante las cosas y actuar sobre ellas.

Un personaje artístico es significativo y típico cuando el autor consigue revelar los múltiples nexos que unen los rasgos individuales de sus héroes con los problemas generales de la época.

Si por universalidad entendemos, en lo referente al personaje, la posibilidad de ser comprendido y compartido por lectores alejados de él por siglos de y costumbres.

La fisonomía intelectual a un personaje, y ésta no emerge únicamente del comportamiento externo y del móvil juego de los acontecimientos, sino también de un fluir de pensamientos.

La credibilidad, que actúa dentro de la disfrutabilidad, es el tipo que perdura en la memoria del lector y puede proponerse de nuevo como experiencia moral. Efecto de un proceso estético, funciona en la vida cotidiana como modelo de comportamiento o fórmula de conocimiento intelectual.

La facilidad con que personas de todas clases pueden reconocerse en los personajes narrativos, nos sugiere, indudablemente, una función simbólica del tipo. El tipo no preexiste jamás con respecto a la obra, sino que constituye su relación.

4.9.- El uso científico de la tipicidad

El personaje no se convierte en típico por el hecho de encarnar una categoría sociológica y psicológica. Sin embargo, el sociólogo y el psicólogo pueden perfectamente esclarecer su propio análisis por medio de un recurso al personaje o a la situación. En otras ocasiones puede darse el recurso estéticamente vivo.

Otras veces el recurso a lo típico para usos teóricos posee la misma intensidad emotiva que acompaña el recurso a lo típico en lo más vívido de una experiencia.

La afirmación de que el reconocimiento de tipicidad surge sólo en la confrontación de los personajes artísticamente logrados, estéticamente ricos y complejos, puede ser puesta en tela de juicio. Es más fácil reconocer como típicas de nuestra situación, aquella que nos son ofrecidas por la literatura y el cine comercial, por el artesanado menor, de inmediata eficacia y amplia difusión.

La evocación del tipo narrativo interviene para resolver en un juego de la imaginación la exigencia de un juicio y una definición moral.

Aristóteles considera esencial para la trama, entre los hechos y el personaje esta relación. El lector se reconoce en la obra toda, en la personalidad que en ella se manifiesta, en la coyuntura histórica, social y cultural, de la que es modelo.

La utilización del tipo se amplía a un nivel moral, categoría de la moralidad. Como predicado visual, pictórico. Categoría de la imaginación.

La narración que produce figuras capaces de convertirse en modelos de vida y en emblemas sustitutivos del juicio, es arte.

Estos productos literarios como topoi. El topos como módulo imaginativo se aplica en aquellos momentos en que cierta experiencia exige de nosotros una solución inventiva.

Recurrir al producto artístico y aplicarlo, en una forma determinada, a la vida, no para definir mejor la vida como tal, y poder operar así mejor sobre ella, ni para hacer continua la memoria del arte introduciéndola en la secuencia activa de los comportamientos prácticos, sino para resolver e inmovilizar la vida en arte.

Para el decadente un recurso a la experiencia artística sin relacionarla a la vida en la cual se originó y a la que se remite.

Un recurso a lo típico es difícil de encontrar, por eso se limitan a producirlos. La imaginación si desea ser productiva debe renunciar a los módulos persistentes.

4.10.- Historias para humanos. Diseño del personaje consensado expresiones faciales y lenguaje corporal

La mayoría de nosotros en el reino animal, todavía necesitamos dos para crear una vida nueva y crear vidas nuevas a través del cómic no es diferente.

Se debe proporcionar las formas, líneas y colores del arte que hemos elegido y el lector proporciona la experiencia humana necesaria para darles vida. Pero no pueden ser unas formas, líneas y colores cualesquiera. Tiene que incluir algunos elementos clave que activen el reconocimiento en los lectores, empezando con una de las cualidades visuales más básicas que distinguen a todas las criaturas vivientes y nos separan del mundo no viviente, la simetría es la tarjeta de visita de vida.

La forma en que hemos aprendido a reconocernos unos a otros en terreno salvaje, es parte de nosotros, que alimenta el efecto cuando la vemos en nuestros parientes más próximos y que nos incomoda cuando la vemos en lo más lejano, es el ingrediente clave que dice sí, ese animal es como yo, es una cosa viviente.

Incluso cuando nada podría estar más lejos de la verdad. La clase de simetría que los lectores buscarán se llama simetría bilateral, en la que izquierda y derecha son imágenes reflejadas. Nuestra locomoción está en nuestra base y nuestro equipo de navegación.

“Incluidos dos ojos para percepción en profundidad, está en lo ALTO para tener un mejor punto de vista” (Mc Cloud, 2007).

No importa lo abstracta o estilizada que pueda ser una obra de arte, si muestra esa disposición básica, los humanos se reconocerán en sus rasgos.

De hecho, incluso cuando un conjunto de líneas es tan difuso, que podría describir igualmente un mono, un oso o un pez, siguen viendo un humano si pueden. Los humanos aman a los humanos, nunca se cansan de sí mismos, ansían la compañía de humanos, valoran las opiniones de humanos. Y les encanta oír historias sobre humanos. De hecho, les gustan tanto tales historias que son capaces de inventarse una a partir de la menor pista, incluso el garabato más suelto sugiere una figura, una emoción o un gesto.

En resumen crear un ser humano en la mente del lector es fácil. Sólo hacen falta unas pocas líneas y los lectores harán el gesto. Pero si se quiere ver a una persona concreta, con una apariencia concreta y esperanzas y sueños concretos, hacen falta algunos pasos más. Para eso se necesita tres características básicas que son: la creación de personajes, las expresiones faciales y el lenguaje corporal.

Cómo se diseñan personajes tiene mucho que ver con un estilo y el gusto personal. Una vez más, no hay una forma correcta o equivocada de hacerlo. Algunos personajes, nacen como garabatos en un cuaderno, otros se improvisan en medio de una historia, algunos son concebidos en la etapa del guion, tal vez para que los diseñen visualmente otros.

Hay tres cualidades sin las que ningún gran personaje de cómic puede pasarse. Estos son: una vida interior (una historia, visión y deseos únicos), distinción visual (Un

cuerpo, una cara y vestuarios distintos y memorables) y rasgos excesivos (rasgos de habla, y el comportamiento asociados con ese personaje). Crear una vida interior atractiva para tus personajes puede ser el aspecto más importante y menos comprendido de la creación de personajes, los principiantes saben que cada personaje necesita una personalidad, pero a menudo eso significa una lista de rasgos de comportamiento sin origen específico o propósito unificador.

Al profundizar más en las mentes de los personajes, podemos buscar factores que les den una razón para todo lo que hacen y dicen. Y que ayuden a predecir qué harán en una situación dada. Hasta tal punto que literalmente se escriben solos. Un buen sitio para empezar es la historia de la vida de tus personajes. ¿Dónde se criaron los personajes?, ¿qué padre tenían?, ¿qué es lo mejor que les pasó nunca y lo peor?, ¿Quiénes eran sus héroes, cuáles eran sus batallas?, todas estas cosas y más, pueden ayudar a dar forma a quienes son.

Se puede pensar en nuestra historia y cómo nos ha dado forma a cada uno de nosotros.

Encontrar un terreno común entre las experiencias de tus personajes y las del lector puede ayudar a relacionarlas emocionalmente, mientras que las diferencias en tal experiencia vital entre un personaje y otro pueden provocar muchas historias.

A un personaje criado en la pobreza, por ejemplo, podría costarle implicarse con una heredera adicta a las compras. Al hijo de un pastor fundamentalista podría parecerle problemático un romance con la hija de un antropólogo, un corredor que toda su vida ha sido un ganador, podría entender la competición de forma distinta a un corredor que lucha por superar una vida llena de derrotas.

En estas historias de fondo, no tienen que ser demasiado elaboradas, especialmente para los personajes secundarios, de hecho obsesionarse demasiado con los detalles es clásico error de principiante. Pero busca detalles que den color a la perspectiva cotidiana de tus

personajes, que ayuden u obstaculicen su entendimiento de otros y que influyan en sus actos.

En otras palabras, concentrarse en los detalles que dan forma a quienes son hoy. A veces, un único acontecimiento crucial puede convertirse en el momento definitorio de un personaje. Por ejemplo, el primer impulso de Peter Parker cuando recibió sus poderes singulares no fue combatir el crimen, sino ganar dinero como famoso, sólo después de que el tío de Peter es asesinado por un criminal, que antes rehusó capturar como Spiderman, Peter comprende que todo gran poder con lleva una gran responsabilidad y se embarca en el difícil camino de hacer el bien.

Con la carga moral de su héroe firmemente establecida, los guionistas se pusieron las botas a lanzar dilemas morales espinosos sobre el pobre desgraciado uno detrás de otro, generando una larga serie de historia de éxito. Sabían que podían brotar tantas historias de los conflictos bajo la máscara como de las calles.

Nuestra historia afecta cómo vemos el mundo, cómo vemos el mundo afecta lo que queremos y esperamos del mundo. Y cuando esos deseos y expectativas colisionan con los deseos de los otros o con la naturaleza, ésa es la fuente de muchas de las mejores historias que han contado.

En la escuela, nos enseñan que las historias se basan en el conflicto y que algunos conflictos son internos, mientras que otros son externos. Conflicto significa luchar, ¿verdad?, pero si los siguen hasta su origen, casi todos los conflictos son internos, porque todos empiezan con alguien, en algún sitio, que quiere algo.

Podemos añadir a la personalidad de un personaje todo lo que queramos, hacer que sea amable o ingenioso o sentimental o neurótico pero es sólo cuando empieza a querer algo que esos rasgos se ponen en movimiento y obtienen un objetivo. En su mente todo el mundo es un héroe, los personajes completamente desarrollados no se ven como parte de

tu historia pues cualquier cosa que les lances es sólo parte de su historia y cómo les afecta en su principal medida de la importancia de cada momento.

La mayoría de los guionistas ponen un poco de sí mismos en cada personaje, lo cual puede dar calidez y credibilidad a una historia, pero también puede reducir la variedad del reparto si se lleva demasiado lejos.

Una forma de fomentar la variedad es basar cada miembro del reparto en una idea unificadora distinta. Los arquetipos de mitos y leyendas como el viejo sabio, el héroe o el mentiroso pueden usarse también en una variedad de deseos y visiones del mundo, al tiempo que explota valores universales que trascienden cualquier género o cultura.

Los seres humanos son criaturas complicadas con muchas variaciones sutiles, atrapar esa sutileza y complejidad es un desafío que muchos historietistas modernos, intentan resolver, especialmente en el movimiento de la novela gráfica, depender de un solo tema para la vida interior de un personaje puede parecer contrario a esa ambición y lo es si usar tales temas sólo produce personajes enfangados en clichés y estereotipos pero incluso personajes concebidos de forma más general pueden evocar aspectos más sutiles de la condición humana a través de las interacciones de unos con otros.

La idea no es simplificar los personajes, sino asegurarse, por cualquier medio necesario, de que el reparto de personajes representa un espectro completo de puntos de vista sobre la vida, porque sin esa diversidad, los personajes no van a tener mucho de qué hablar, una de las razones por las que a todos nos gustan las historias es que ofrecen propuestas para el significado y el sentido de la vida, al presentar personajes con filosofías de la vida en competencia, ofreces una imagen más plena y localizada del mundo en que viven tus personajes y por muy hermoso que sea el dibujo o la prosa que puedas ofrecer, es esa imagen del mundo la que tus lectores recordarán mejor.

Por supuesto, el cómic es un medio visual, así que la variedad interna de tipos de personaje que necesitará una variedad externa de diseños visuales equivalente. La variedad y la distinción en el diseño de personajes son importantes por algunas razones.

A un nivel puramente práctico, ayudan al lector distinguir quién es quién. Un reparto de personajes que parezcan todos iguales puede ser confuso e incluso si detalles como el vello facial y las ropas se utilizan para distinguirlos, demasiada similitud en la apariencia subyacente de los personajes puede llevar a un aspecto blando y esquemático.

Algunos se esfuerzan por hacer que todos sus personajes sean bellos, y al hacerlo se basan en la misma cara y cuerpo ideales repetidamente, pero la belleza es más eficaz cuando tiene una base para la comparación y hay muchas clases de belleza a elegir, a algunos nos cuesta dibujar gente, así que comprendo por qué muchos dibujantes se apoyan en la misma cara y figura básica una y otra vez, hacerlo bien una vez es bastante difícil sin tener que reinventar la rueda cada vez, pero añadir variedad no exige de ser un dibujante magistral solo significa echar un vistazo más de cerca al dibujo y hacer algunas preguntas tales como: ¿todos los personajes tienen el mismo peso y complexión, conocemos la altura de cada personaje, se miran todos a los ojos?.

Las diferencias más acentuadas de tipo de cara y cuerpo ayudan a los lectores a no confundir a tu reparto y les dan un recordatorio visual singular de las diferentes personalidades de los personajes.

A medida que tus lectores conozcan a tu reparto, esos rasgos simbolizarán lo que cada personaje significa para ellos, igual que las fotos de la vida real de nuestros amigos y familia pueden recordar a todas las personas en nuestros recuerdos, los estilos caricaturescos aceptan más variaciones dramáticas en tipos corporales, tan extremas diferencias se han asociado tradicionalmente con los títulos para todos los públicos, pero en algunas culturas del cómic, las historias dramáticas también se han beneficiado de ellas e incluso en las figuras proporcionadas de forma realista pueden mostrar variaciones claras en forma, tamaño y otros rasgos.

“Eisner sugiere utilizar a los animales como base para los personajes, en parte para explotar las reacciones primordiales de los lectores y afortunadamente hay muchos animales para elegir” Mc Cloud 2008:16

Todo vale aunque un conjunto de temas haya sido utilizado, siempre puede volver a utilizarse, si tu versión es nueva. Utilizar la imaginación puede producir varios grupos temáticos que usar: Las cuatro estaciones, las piezas del ajedrez, los cinco sentidos, las figuras mitológicas, países, estados, eras culturales, los planetas, figuras históricas, árboles plantas, juguetes, cartas del tarot, los siete pecados capitales, canciones, herramientas de mano, signos del zodiaco.

Por supuesto, también puedes contradecir esas suposiciones, dar a tus lectores una sorpresa, y reinventar algunos estereotipos de la vida real de paso. Una vez has decidido un diseño básico para tu personaje, tal vez quieras fijar ese diseño con una hoja modelo, son una serie de dibujos de tu personaje desde diversos ángulos, una especie de plano al que te puedes remitir cuando dibujes, una buena hoja modelo normalmente incluyen tanto figuras completas como primeros planos faciales y además de notas sobre cómo se construye el cuerpo, tanto bajo las ropas como bajo la piel, detalles del disfraz, si es que hay un disfraz o los diferentes estilos de ropa que le gusta llevar a tu personaje. Aquí es cuando puedes empezar a explicar qué clase de rasgos expresivos te gustaría que tuviera cada personaje.

Por ejemplo expresión facial, patrones de habla y más aquí también podrás trazar el mapa del territorio emocional dentro del cual actúa cada personaje, y buscar las dos o tres expresiones o poses clave singulares de cada personaje, incluso puedes construir tus personajes con ciertos tipos de expresiones en mente, ojos ligeramente bizcos para un personaje ligeramente chiflado por ejemplo, o un montón de arrugas hechas a medida para las muecas burlonas o una corva permanente para una personalidad gruñona y derrotista.

No todos los historietistas se toman tantas molestias especialmente para personajes secundarios que salen sólo una vez, algunos confían en diseñar los personajes sobre la marcha y muchas hojas modelo son poco más que bocetos básicos, pero lo planeamos hasta el último detalle o improvisemos el objetivo es el mismo averiguar que hace único a cada personaje y poner esas cualidades antes que nada.

Estos son los tres componentes de un diseño de personajes con éxito (Vida interior, distinción visual, rasgos expresivos). Plantean desafíos distintos pero todos comparten una estrategia común, asegurarse de que cada personaje tiene un territorio mental, visual, y corportamental, y unificando el aspecto y el sentimiento en uno solo como los planetas que se mantienen aparte en sus órbitas separadas pero unidas por la gravedad.

El lector llegará a conocer a los personajes a través de centenares e incluso miles de viñetas, a través de pequeños fragmentos de habla, visión y acción que pueden sumar una sola ilusión continua de vida humana, si esos fragmentos hacen su trabajo coherente y eficazmente desde el principio hasta el final, mantener un aspecto coherente para el reparto forma parte de ese desafío y es otra cosa en la cual las hojas modelo pueden ayudar.

No debemos preocuparnos si los dibujos no son exactamente iguales a los de la hoja modelo, no hay nada de malo en un poco de variación dinámica y a lo largo de los años se tienen que producir algunos cambios en la forma en que dibujas tus personajes, pero dentro de una obra única y autocontenida como una novela gráfica, la coherencia es importante para mantener a los lectores bajo el embrujo, con esto se puede conseguir la sensación de que un solo personaje pasa por la vida viñeta tras viñeta, sin ella ese embrujo puede romperse y dejar a tus lectores únicamente con unas rayas sobre una página, dibujar los mismos personajes una y otra vez es un trabajo duro, razón de más para elegir diseños que sean un placer dibujar al fin y al cabo vas a pasar mucho tiempo cara a cara con esta gente.

4.11.- Expresiones faciales

Las expresiones no son algo de lo que podamos prescindir fácilmente como las palabras, son una forma compulsiva visual que todos utilizamos, todos sabemos cómo leerlas y escribirlas con nuestras caras pero pocos podemos reproducirlas conscientemente en un dibujo con tanto estilo y gracias, pero como dibujantes de cómic debemos hacer exactamente eso si queremos que las emociones de nuestros personajes se perciban en la página, casi cualquier historia puede evaluarse por su capacidad para provocar emoción en el lector.

Aunque las emociones no sean su objetivo principal y no hay un conducto más fuerte para las emociones de tus electores que las emociones de los personajes que creas para ellos y teniendo en cuenta que no puedes disponer de cuatro sentidos, especialmente el sonido querrás expresar al máximo el que sí tienes.

Las distintas clases de expresiones faciales y de donde proceden. Cómo esas expresiones están formadas por los músculos de la cara. Las diversas estrategias para representar esas expresiones gráficamente. Y cómo las expresiones faciales funcionan en secuencias tipo cómic.

La cara humana puede adoptar todo tipo de formas en el transcurso de un día, algunas indican estados físicos como el dolor y el agotamiento y otras tienen el fin de comunicarse con otros directamente.

En 1872 Darwin escribió que algunas expresiones pueden ser universales, una visión compartida por expertos modernos en expresiones como Paul Ekman.

A continuación las emociones básicas que todos los seres humanos exhiben, sin importar la cultura, el idioma o la edad, un pequeño puñado de expresiones “puras” de las cuales las demás se derivan: RABIA, DISGUSTO, MIEDO, ALEGRÍA TRISTEZA Y SORPRESA

Los personajes se hicieron siguiendo una línea de conocimiento. Una estructura que mucho tiene que ver con la corriente de pensamiento Jungniano. Pero también una corriente artística que enlaza lo abstracto con el estilo propio de una caricatura.

Con los niños se han creado la mayoría de personajes. Ellos son el reflejo de lo que el comic quiere demostrar, les pertenece en realidad. Y es importante destacar que cada uno a su modo, tiene algo de los personajes. Pues al ser niños guardan ese mensaje que queremos compartir.

El tema del agua no pudo ser mejor trabajado, las nuevas generaciones son las que deberán preservar mas adelante este elemento o quizá quienes deberán sentir la ausencia de ella, de allí radica la importancia, la vitalidad y el reflejo de lo que el producto quiere demostrar.

CAPÍTULO 5

5.1 Análisis del lugar - situacional

La Unidad Educativa José Ortega y Gasset está ubicada en Calle de los Cipreses N64-332 y Manuel Ambrosi, en el sector norte de la Ciudad de Quito a la altura de la entrada al Comité del Pueblo en su lado posterior izquierdo.

El área de la Institución Educativa es de alrededor de 40 hectáreas, adecuadas especialmente para brindar todos los servicios de esparcimiento, educativos y de más; que una unidad educativa de clase media – alta puede ofrecer.

Con respecto al desarrollo escolar, los niños vienen de familias de clase media – alta, con una formación ligada a las creencias católicas, dependiendo del caso; ellos dejan salir su creencia en algunas manifestaciones, especialmente en el trato con sus maestros y compañeros. Para ellos es muy importante trabajar este tema, debido a la gran influencia que tienen desde ya este tipo de productos en sus vidas.

Luego de realizar las debidas encuestas, y sondeos de opinión a sus maestros y padres de familia, accedieron a dejarnos trabajar dos horas reloj con los niños.

Las charlas fueron muy cortas, pues el mayor encargo era hacer un trabajo práctico en el cual demostrasen sus habilidades creativas y motrices, así como concienciarlos en el cuidado y preservación del agua. De tal manera la motivación era crear un espacio donde ellos legitimaran su creatividad. La respuesta fue un tanto positiva pues de ellos partió la idea de que el personaje debería ser como ellos. No una mera suposición de lo que nosotros deseáramos.

Con respecto al tema del agua, ellos tienen programas específicos de estudio dentro de sus mallas curriculares, y también se comprobó que traen costumbres de sus casas sobre el cuidado de ésta. Al pasarles un vídeo y una cuña al respecto del agua, la acogida fue

grandiosa, y nos facilitó tanto en el discurso como en las maneras propias que conocen de cuidarla.

De igual manera la maestra encargada, Lic Andrea Nuria fue invitada a participar de las dos jornadas, lo cual no era muy necesario pues el trabajo se realizó de manera muy dinámica, con el único inconveniente en las dudas que iban apareciendo, que estaban centradas en la atención por el cuidado del agua, más no en generar un personaje que sea parte del proceso creativo, lo cual era la principal misión que nos habíamos planteado. Así es como se decidió dejar eso para el siguiente día.

Con respecto a las actividades, tratamos de encontrar las que más se podían acoplar al concepto visual que queríamos trabajar, es así como el primer video metaforizaba a los animales del bosque con elementos musicales. Un pájaro representaba una flauta por su visualmente aceptada comparación y así con otros animales.

Luego dos audios para niños: uno sobre la guerra por el agua, realizado por el grupo radialistas apasionad@s, así como una poesía de García Lorca sobre el agua, motivaron a los niños hacia el cuidado y los iba acercando hacia el fin último que era crear el ambiente propicio para extraer del consenso al personajes más significativo y que más nos gusta... Tisú del cual hablaremos más adelante.

Las siguientes dos horas el dibujante invitado Marlon Peñafiel, quien ahora está estudiando procesos visuales en Argentina, se encargó de dictar un taller de dibujo, garabateando con marcadores, colores y figurillas, iba acercándose al entorno de los pequeños, quienes se mostraban interesados, mientras les prestábamos revistas y cómics de Superman, Hulk y demás superhéroes que son parte de la Industria Cultural y con quienes desde las experiencias familiares, se sienten muy identificados como lo explicábamos en capítulos anteriores.

De todas formas logramos entender que los niños al mostrar estos personajes, se identifican y el proceso es más sencillo, también conversamos un poco sobre la teoría

del color y qué significan esos personajes dentro de contextos más amplios, valorizando los niveles de entendimiento y razón en cosmologías como las que Latinoamérica ancestral mantiene.

Por ejemplo las del lago Titicaca y la Sabiduría de los abuelos en todas las nacionalidades ancestrales que aún pueblan el territorio ecuatoriano. Luego de valorar todos estos aspectos reconocimos el interés de un niño en especial, él había participado en concursos de pintura y con su corta experiencia, nos brindó ideas que resaltaron al personaje.

Decía que el personaje debe ser alguien indígena y clarificó la idea que nosotros habíamos tenido. Necesitábamos el ambiente que pone esta tipología de personajes en este tipo de trabajos y más aún si este guarda saberes ancestrales que le proporcionarían las herramientas para salir adelante.

5.2.- Contexto situacional

Revitalizar el sentido simbólico de los niños, es la principal función de esta metodología de lectura, la cantidad de niños con quienes trabajamos fue de 20 estudiantes.

De una clase social media – alta, con aspiraciones educativas y sociales altas, por lo tanto con conocimientos previos a los temas tratados algo sustanciales, por ejemplo; hacia la pregunta N°2 sobre ¿Qué es un cómic? Trajo respuestas muy alentadoras, pues sabían que tenía que ver con componentes visuales, de contenido textual y onomatopéyico que ellos denominaban globitos, circulitos entre otros nombres que daban sentido y, que se referían a las distintas formas que tiene una panel o globo de diálogo, característica muy representativa de este micro medio de comunicación y en nuestro caso de educomunicación.

El segundo día de trabajo fue mucho más horizontal, pues dejamos que la creatividad simplemente fluya por parte de los niños. Ellos fueron los que llevaban la clase, los que

hacían preguntas sencillas como por ejemplo qué colores usar, cómo doblar algo para que tenga cierto sentido y cosas así.

Al final luego de un consenso entre todos los niños, de los 3 mejores trabajos que fueron elegido de manera democrática entre Byron Acevedo, Miguel Malo y Enrique Pacheco, éste último se apegó más a la necesidad y al entredicho consenso, de todas formas todos y cada uno de los trabajos fueron colocados en las paredes del aula donde llevamos a cabo los dos días de talleres.

Para fortalecer los vínculos con la institución habíamos pensado, al terminar nuestra labor; hacer una entrega simbólica de revistas para la biblioteca del Liceo. Ofrecimiento que se mantendrá en pie al finalizar el trabajo de grado.

Los objetivos planteados en un inicio se cumplen, pues el fortalecimiento de sus imaginarios, así como su acercamiento a la lectura irá creciendo. Creemos que a través de estos procesos educocomunicativos, la crítica avanza y nos devuelve a esos procesos libertarios que la sociedad y el sistema en el que vivimos nos permita, al colocarnos en lugares más humanos y horizontales.

Estamos en una situación principalmente comunicacional, de diálogo con niños; nosotros queremos cautivarlos, por lo cual eliminamos cualquier sentido de autoridad, los hacemos sentar en triángulo y en el piso, pensamos en un triángulo para luego irlos cambiando pues, un triángulo es una figura geométrica casi perfecta (o existe la perfección) y semiológicamente tiene el sentido de signo, significado y significante.

Los hacemos variar de puestos, luego de realizar ejercicios de apropiación de significados, así quienes tengan un pensamiento más simbólico utilizarán la punta 1 de arriba y así quienes sean más conceptuales o menos conceptuales y se acercan hacia lo caricaturesco. Todo este ejercicio lúdico lo hicimos con una investigación IAP con la que íbamos desechando las imposiciones y creando vínculos fraternales sin caer en

paternalismos, es decir, permitiendo que lleguen a sus límites pero con una guía que les permita cumplir los objetivos del ejercicio, nada más.

5.3.- Un personaje consensado donde todos fuimos protagonistas

El cometido de cada arquetipo viene determinado por la relación que tenga con el protagonista de la historia en este caso Tisú. Los arquetipos son todos los aspectos de la psique universal, y por ello existen, en mayor o menor grado, en cada persona.

Todos somos los héroes del mito de nuestra propia vida. Las personas con las que nos encontramos cada día no sólo forman parte de nuestra historia, sino que también desempeñan un papel muy importante en la suya.

Pero se trata de algo todavía más sutil, porque nuestros propios pensamientos también pueden representar papeles arquetípicos: una duda o un pensamiento negativo pueden interpretarse como el Guardián del Umbral que nos impide avanzar en nuestro camino. Si tienes en mente que un personaje puede desempeñar varios papeles en una misma historia, conseguirás crear personalidades más complejas.

Con esa idea del subconsciente empezamos a crear a nuestro personaje, lo cual en una reunión con varios niños no fue para nada complicado, luego de realizar los talleres ellos estuvieron preparados para hacer volar su imaginación y con nuestro previo conocimiento fuimos construyendo la historia.

De los muchos arquetipos diferentes, consideramos los siete más importantes y alguno que otro que evocaba al trabajo que realizábamos.

Cada persona aportó con una idea de cómo funciona cada papel, ayudándonos a evitar que creemos estereotipos en lugar de arquetipos.

5.4.- Fuentes de inspiración

Cuando uno se embarca en un proyecto creativo, debe tomarse muy en serio el dicho “un diez por ciento de inspiración un noventa por ciento de trabajo”.

Por ello es importante tener un cuaderno de notas para no olvidarnos las ideas que tengamos. Lo más importante a manera de lluvia de ideas fue anotar cada idea que iba saliendo de sus mentes para luego de las que más se acopiaban con nuestro plan se ajusten a los requerimientos del cómic.

Las ideas más inspiradas se organizan en una zona de la psique conocida como inconsciente colectivo, aunque algunas surgen en el subconsciente o el súper consciente. La inspiración suele aparecer cuando la mente esté libre de pensamientos superfluos, cuando se está relajado u ocupado con otras actividades. La mente también está receptiva a primera hora de la mañana, antes de empezar cualquier actividad. Cabe puntualizar la hora de los talleres a partir de las 8 de la mañana hasta las 10.

Por desgracia, estas situaciones son difíciles de controlar, pero cuando llega el momento hay que retenerlo y es entonces cuando las cosas empiezan a animarse. No obstante, es importante entender que la inspiración no surge gracias al alcohol y a las drogas.

Y no siempre surgió de manera espontánea. Buscamos inspiración en las revistas que vimos y leímos. Estas fuentes actúan como catalizador de las ideas que estaban flotando en sus cabezas.

Pues pensábamos en tomar un concepto ya existente y mezclarlo con sus propias personalidades para llevarlos por un camino que jamás pensaron en recorrer.

Aunque a veces pueda parecer plagio, teníamos en cuenta que todos los personajes surgen de arquetipos, de modo que el eterno debate sobre las ideas originales resultaba un poco absurdo.

5.5.- Inspiración del pasado

Trabajar con personajes ya existentes es una buena manera de aprender, varias generaciones de dibujantes de cómic han crecido seleccionando sus personajes preferidos y creando sus propias historias. Star Wars es un ejemplo excelente de cómo la fan ficción se ha convertido en una industria en sí misma, con personajes nuevos y originales que se han ido añadiendo a este universo.

Las leyendas y la mitología de otras culturas también pueden servir de punto de partida para tus ideas. Cuando seamos conscientes de los diferentes arquetipos que existen, empezaremos a reconocerlos a pesar de sus orígenes étnicos, aunque su apariencia nos proporcionará algo nuevo sobre lo que pensar.

5.6.- Algo más que ficción

La inspiración surge de distintos tipos de influencias, así que leer mucho es una buena idea (esto es lo que suelen aconsejar los escritores). No leer solamente nuestros géneros preferidos. Por ejemplo, si nos gusta la fantasía, tratemos de leer también biografías, pues este método podremos añadir realismo a los personajes.

Ampliar las lecturas por ejemplo si sólo leemos cómics, leeremos también novelas y periódicos. Se puede encontrar un montón de ideas fascinantes en sus páginas. La realidad siempre supera a la ficción (a lo que Mark Twain añadió: “La ficción tiene que tener un sentido”). También hay cientos de páginas Web de noticias alternativas donde los hechos y la imaginación se mezclan formando un recurso increíble de historias y personajes. Preguntarse “Y qué pasará si.....” es un buen modo de empezar.

CONCLUSIONES

La comunicación está inmersa en todos los procesos sociales de nuestra existencia, por lo tanto la vamos a encontrar a nivel educativo. Creemos en la importancia de brindar modelos horizontales para trabajar los temas de trascendencia social.

El cómic como proceso educomunicativo es un modelo aún no muy explorado, pero como hemos sostenido con anterioridad, goza de un criterio muy formal, además de artístico y con basta simbología, que podría ayudar al estudiante, a comprender mejor su compromiso social en el mundo que habita.

Este proyecto tiene como función constituirse en un instrumento que mejore la calidad en el proceso educativo y que forme estudiantes integrales (humanos, experimentales, contextuales). Capaces de interpretar simbología como, ubicar espacios para cada acción, resaltando el criterio sobre algunos problemas fundamentales que afectan al mundo.

Lo que se pretende demostrar con este trabajo es la incidencia que tienen los medios dentro del imaginario de los niños, en este caso el cómic como medio alternativo de educomunicación. El trabajo está dirigido específicamente a niños de entre 7 años pues la estructura del cómic que presentaremos no abarca más edades. Debido a la gran cantidad de medios visuales existentes y sobre todo al desapego que sienten muchos niños/as por los libros de texto, se ha procurado el acercamiento de los niños ante estos espacios igual de concretos y abstractos para que lo hagan de una manera creativa, sin perder la esencia de esa etapa fundamental en la vida de las personas.

RECOMENDACIONES

Fomentar los espacios y herramientas para que el diálogo procure darse en niveles más amplios de aprendizaje – entendimiento.

Una herramienta que puede ser muy válida es la de un cómic, como parte del proceso educativo en el cual trabajemos temas de importancia, social para el mundo, así como en valores humanos que sean cada vez más participativos y sensibilicen otros axiomas humanos, como el respeto, la tolerancia, la igualdad entre otros de parecida índole humanista.

Un cómic nos permite ubicarnos a nivel espacio – temporal de una manera adecuada. A veces las personas solemos fallar en estas circunstancias entonces puede servir como un manual para diferenciar procesos comunicativos para alguna circunstancia, aprender a leer simbología en un cómic es mucho mejor que hacerlo con el cine o la tv, pues en cada viñeta encontraremos la secuencia para la anterior. La lectura de medios visuales, además; procura que las personas pensemos de una manera más amplios sobre los criterios forjadores de los seres humanos y, nos ubiquemos en ámbitos más claros de la educación y sobre todo del criterio.

Trabajamos con niños porque sabemos de sus capacidades creativas y dentro de los ámbitos tecnológicos por lo tanto estamos seguros de que su capacidad de entendimiento y abstracción, puede mejorar sus procesos de desarrollo mental y por ende educativo. Ha sido muy importante trabajar en conjunto muy cerca de ellos pues así hemos aprendido sobre lo que un producto de esta índole representa y como sacar personajes muy bien alimentados en y con los propios niños.

LISTA DE REFERENCIAS

Witek , J. (1987). Cómics Book. En *Cómics Book* (pág. 3).

(s.f.). (<http://www.grovel.org.uk/fate-of-the-artist-the/>).

Accorsi. (1998).

Ana, M. (2003).

Castillo, P. (2005).

Clowes. (1997).

Clowes. (1997).

Dirk. (1979).

Ecco, U. (198). Apocalípticos e Integrados.

Eisner. (2008).

Freire, P. (1970).

Freire, P. (1970).

Freire, P. (1987).

Fuch. (1972).

Gabás. (1980).

García, S. (1999).

García, S. (2008). Historia del Cómic. Astiberri.

Gordon. (1998).

Greenbergm. (1968).

Groensteen. (2009).

Harvey. (1994).

Harvey. (1994).

Hatfield. (2005).

Huerta. (2009).

Kunzle. (2007).

Lara. (1968).

Luhan, M. (2003).

Merino, A. (2003).

Miller. (2007).

Mitchell. (2009).

Ricoeur. (1995).

Rocco. (2008).

Rosenkranz. (2002).

Salinas. (1984).

Segal. (2008). Historia del Comic. En S. García Astiberri.

Segal. (s.f.). Historia del Cómic.

Sikoryak. (2000).

Thomsom. (1998).

Thomsom. (1998).

Thomsem, J. (1998).

Topfer. (1848).

Topffer. (1998).

Umberto, E. (1987). Apocalíptico e Integrados. En U. Ecco, *Apocalíptico e Integrados* (pág. 500). México DF: Atisbarra.

Víctor, Y. (1999).

Víctor, Y. (2007).

Yanes, V. (2007).

ANEXOS
PALABRAS CLAVE
ALGUNOS CONCEPTOS A TENER EN CUENTA SOBRE EL CÓMIC

El plano, también llamado **encuadre**, es la porción de espacio que representamos: si vemos algo muy de cerca, tendremos un primer plano y así hasta ver un plano general de una ciudad, un paisaje, una habitación.... También implica un punto de vista ya que, si observamos algo desde abajo, tendremos un **contrapicado**, si lo vemos desde arriba, un **picado** y si lo vemos de frente, un **plano frontal**.

Planificación es la elección de los planos y puntos de vista sucesivos que nos van contando la historia. Según cómo se haga esa planificación se conseguirá **el ritmo**. En la historieta, el plano se concreta en la **viñeta**, **la viñeta** es un plano, un encuadre y a él le suma sus características propias: tipo de **marco**, o ausencia de él, forma, tamaño y su relación con las viñetas que la rodean.

Hay casos en que la viñeta convencional desaparece y otros en que en una sola viñeta se nos llega a contar varios o todos los momentos de la historia. **Viñeta** viene del francés “vignette”, de “vigne”, viña, y era el dibujo que se ponía de adorno al principio o al final de un capítulo o libro y que generalmente representaban racimos y hojas de vid.

El bocadillo también conocido como **globo**, es normalmente una forma geométrica y contiene los diálogos de los personajes. Un **apéndice** señala al personaje que habla. Generalmente no son transparentes: hay que elegir qué parte de la viñeta tapar para no entorpecer su comprensión. Hay muchos estilos de bocadillos, tantos como de dibujos y no son un estorbo para una bonita composición, sino un elemento más a la hora de narrar y de componer las viñetas y las páginas. **Los cartuchos o cartelas** son unas veces estos textos como voces en off que nos aclaran lo que ocurre y otras veces son pensamientos de los protagonistas.

Las Onomatopeyas significan la imitación de un sonido. En las historietas, las onomatopeyas son representaciones gráficas de sonidos. Se interpretan según su tamaño y la manera en que se dibujen. Algunas onomatopeyas proceden del inglés, "to boom" (dar estampido), "to ring" (sonar el timbre), "crash" (choque) etc...

Tanto el **color** como **la iluminación** colaboran con el resto de los recursos para contar la historia, por tanto, tienen que ser narrativos. En el dibujo se puede enfocar y desenfocar utilizando más o menos detalles.

Este documento se creó utilizando
Solid Converter
Para eliminar este mensaje, puede comprar el producto en
<http://www.SolidDocuments.com/>
www.SolidDocuments.com